



# PC Games

Știi ce se joacă!

2 CD-uri

TOP-DEMO

Mech Warrior 4

TOP-DEMO

Capitalism 2

9 DEMO-uri: Disciples 2, Megarace 3, Wiggles, Shadow Force

5 VIDEO-uri: Civilization 3, Alcatraz, Splash Down, Monopoly Tycoon

PATCHES: Return to Castle Wolfenstein, Ghost Recon, Medal of Honor

SPECIALS: Wolfenstein SDK, Wiggles Editor, Skins Counter-Strike

## Black & White Add-on

Test: De ce veteranii B&W ar putea fi dezamăgiți  
de Creature Isle?



JOCUL LUNII  
ÎN MEGA-TEST

## Medal of Honor

Nici Spielberg nu reușea mai bine!  
Return to Castle Wolfenstein e bun de fier vechi?

## 25 Plăci Grafice în Test

Cum să vă pregătiți PC-ul pentru Unreal 2.  
Noutăți și best-sellere în comparație.



# Unreal 2

Avanpremieră

Vine mai repede decât era anunțat!

Grafica, adversarii și armele prezentate în detaliu.

De ce hardware aveți nevoie pentru a juca  
cel mai așteptat shooter al anului.

Jocul anului

Cititorii PC-Games au dat verdictul:  
în Feedback Topul Jocurilor din anul 2001





providing the future

rds



Afacerea ta are nevoie de comunicații accesibile, rapide și sigure.  
Soluția? Alege conexiunea la rețeaua națională proprie de comunicații RDS.  
Poți astfel dezvolta cu succes aplicații Internet, Intranet, și Multimedia.

Încearcă soluția RDS ! Pentru noi tehnologia viitorului este o permanentă provocare !

Str. Sfânta Vineri nr.25, bl. 105C, București, Romania <http://www.rdsnet.ro> tel:+40(1)301.08.50 fax:+40(1)301.08.51





CIPRIAN COROIANU  
redactor șef

## MILIA 2002: curiozități

**C**hiar dacă Milia (Cannes, 4-8 februarie) nu este dedicat în întregime jocurilor, dincolo de partea ludică este, înainte de toate, un salon unde se întâlnesc întreprinderile specializate în noile tehnologii. Găsim, totuși, pe culoarele sale ceva care să ne atragă curiozitatea. Programul acestei ediții a fost rigid și nu a lăsat prea mult spațiu jocurilor (ediția 2001 a fost dezo-lantă din punctul de vedere al gamerului, în ciuda participării câtorva mari publisheri ca Infogrames și Acclaim). În acest an, salonul trebuia să fie marele eveniment înainte ca Nintendo și Microsoft să perturbe monopolul lui Sony pe piața europeană a consolelor. Dar tocmai atunci când editorii puteau să ne provoace reflexul câinelui lui Pavlov, demonstrându-ne toate cunoștințele lor pe noile suporturi, puțini dintre ei au catadicsit să se deplaseze până la Cannes. Lipsă de titluri sau lipsă de motivație? Cert este că Milia 2002 i-a lăsat pe jucători să moară de foame.

Un exemplu sugestiv este mamutul Havas, transmigrat între timp în Vivendi Uiversal, care a fost prezent, dar nu la sectorul jocuri! Producătorul american Acclaim nu a făcut nici măcar efortul să-și amenajeze un stand.

Despre titlurile pentru PC, care ne interesează în mod deosebit, nu se poate spune că ar fi abundat. În afară de **Redzone** de la Cyanide, **Morrowind** de la Ubi Soft și câteva titluri de la Microids, între care promițătorul **Syberia**, MAI NIMIC. Pentru console, bilanțul este la fel de trist. Puține titluri bune. Practic nimic pe PS2, Xbox și GBA, așa că

GameCube a ieșit învingător la puncte în această ediție.

**Pokemon - jocul numărul 1 în Europa!**

Tot la Cannes au fost acordate premiile SELL, care corespund cifrei de afaceri realizate din vânzarea de jocuri. SELL este sindicatul producătorilor de programe de entertainment, principalul organism european care supraveghează piața jocurilor pe "bătrânul continent". Ca în fiecare an la Milia, SELL distribuie ECCSELL, premiile care recompensează cele mai mari vânzări de jocuri ale anului precedent.

Marele învingător al anului 2001 a fost Nintendo cu **Pokemonii** săi (Game Boy Color). **FIFA 2002**, **Black&White** sau **Max Payne** sunt undeva departe. Totuși, **Harry Potter** de la Electronic Arts a pierdut lupta la un singur punct diferență... Gigantul american a plasat șapte titluri în acest clasament, în timp ce japonezul a adus șase. A fost o adevărată bătălie! Urmează Sony CE, Take 2, Eidos, Activision și THQ, fiecare cu câte două titluri.

După relativ modestul Tokyo Game Show din toamnă, un ECTS londonez de un calm tipic englez, în ciuda prezenței lui Game Boy Advance, a trecut și Milia ca o boare. O concluzie se impune: industria jocurilor se află într-o evidentă hibernare. Să fie calmul dinaintea furtunii?

**Medal of Honor** ne îndeamnă să credem că da!





# Cuprins 2/2002

## Actualități

Editorial .....	3
<b>News</b>	
Lord of the Rings .....	6
Age of Wonders 2 .....	6
Trei îngeri la Ubi Soft .....	7
Return to Castle Wolfenstein .....	7
Icwind Dale 2 .....	7
Empire Earth: Add-On .....	7
Gothic .....	7
Wizardry .....	7
Feedback: Jocul anului 2001 .....	12
Cititorii PC Games au ales: vă prezentăm topurile.	

## Avanpremieră

<b>Strategie</b>	
Barometru .....	23
Robin Hood .....	23
Starcraft 2 .....	23
Warcraft III .....	23
Imperium Galactica 3 .....	23
Airline Tycoon .....	23
The Sims: Vacation .....	23
Port Royale .....	24
Far West .....	26
Natural Resistance .....	27
Train & Truck Tycoon .....	28

<b>Action</b>	
Barometru .....	29
Doom 3 .....	29
Day of Defeat II .....	29
Soldier of Fortune .....	29
Ghost Recon .....	29
Independence Lost .....	29
Unreal 2 .....	30
Team Factor .....	37
Yager .....	38

<b>Adventure</b>	
Barometru .....	39
Y Project .....	39
Neverwinter Nights .....	39
Dungeon Siege .....	39
The Lord of the Dragon .....	39
The Elder Scrolls III: Morrowind .....	39
Paradise Cracked .....	39
Nightstone .....	40



### Port Royale

Patrician plus Pirates plus Tropico:  
Port Royale se anunță a fi un amestec  
reușit din toate cele trei.

<b>Sport</b>	
Barometru .....	41
Tenis Masters Series .....	41
Colin McRae Rally 3 .....	41
Nascar Racing 2002 .....	41
Striker .....	41
UltraWheels StreetJam .....	41
Salt Lake 2002 .....	42

## Test

Cum testăm .....	43
<b>Jocul lunii</b>	
Medal of Honor: Allied Assault .....	44

<b>Strategie</b>	
Recomandări actuale .....	51
Black & White: Creature Island .....	52
Settlers 4: The Trojans .....	56
Car Tycoon .....	58
Casino Tycoon .....	59
War Commander .....	60
Atrox .....	60
Takeda .....	61
Classics: Tropico .....	61
Classics: Anno 1602 .....	62
Remember .....	62

<b>Action</b>	
Recomandări actuale .....	63
Serious Sam: The Second Encounter .....	64
Operation Flashpoint: Red Hammer .....	66
Bacteria .....	68

## ACTUALITĂȚI

Celebra trilogie a  
lui Tolkien pe care  
se bazează  
regulile AD&D a  
fost transpusă  
de Sierra într-un  
joc PC. Mai multe  
detalii aflați pe  
paginile revistei.

Lord of the  
Rings

p. 6

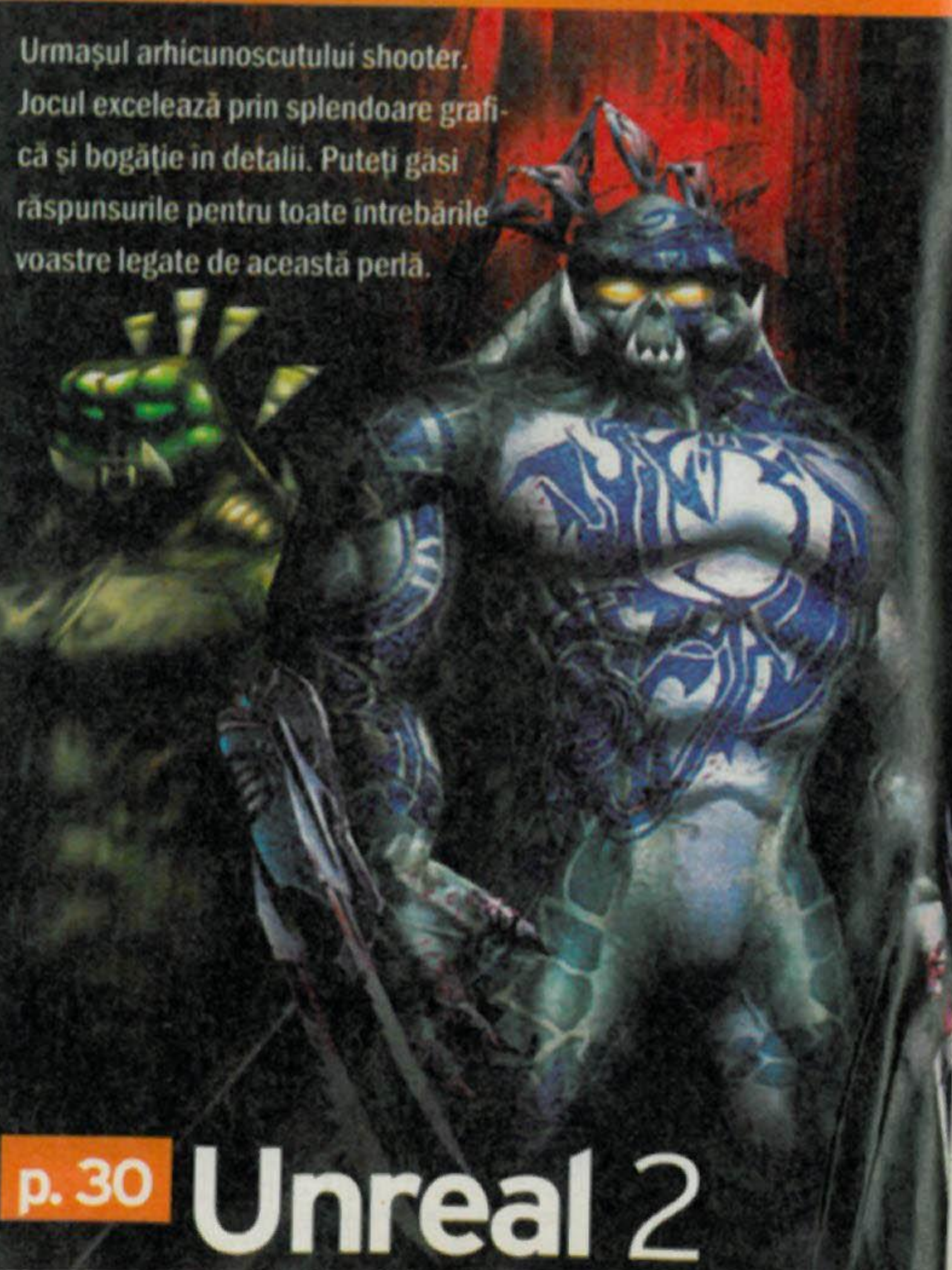
Voilà! PC Games vă pre-  
zintă: cel mai bun joc,  
cea mai mare decepție,  
câștigătorul fiecărui gen  
și chiar mai mult.



p. 12 Jocul  
anului 2001

## AVANPREMIERĂ

Urmașul arhicunoscutului shooter.  
Jocul excelează prin splendoare grafi-  
că și bogăție în detalii. Puteți găsi  
răspunsurile pentru toate întrebările  
voastre legate de această perla.



p. 30 Unreal 2



Ballistics .....	68
Airxonix .....	69
Euroalarm.....	69
Classics: Gunman Chronicles .....	70
Remember .....	70

## Adventure

Recomandări actuale .....	71
Wizardry 8 .....	72
Lucky Luke .....	78
Alfred Hitchcock - The Final Cut .....	79
Loch Ness.....	80
Erotica-Island .....	81
Druuna Morbus Gravis .....	81
Atlantis .....	82
Classics: The Ring .....	82
Classics: Baldurs Gate 2 .....	83
Classics: Icewind Dale .....	84
Remember .....	84



## Black & White: Creature Isle

Noua creație a lui Molyneux: un add-on pentru Black & White unde creatura crescută de voi devine dascălul unui mic animal.

## Sport

Recomandări actuale .....	85
UEFA Champions League 2001/2002 .....	86
Sega GT .....	87
Classics: Offroad .....	88
USA Racer .....	88
Hot Wheels Mechanix.....	89
Jimmy Whites Cueball World .....	89
Goofy Skateboarding .....	90
Pro Train .....	91
Comic Kicker Europa .....	91
Megarace 3.....	92
Classics: Insane .....	93
Remember .....	93

## Tips & Tricks pe CD-ROM

### Soluții complete

Gothic  
Empire Earth

## Hardware

### News

### Test

VideoSeven N110S.....	10
RioVolt .....	10
Dittrich Design Gamechopper .....	10
Sitcom Network Games Kit.....	10
Speedlink E-mail Mouse.....	10

Cyboard Plus .....	10
Typhoon Acoustic Six 5+1.....	11
Chip Grafic SIS315 .....	11
IMRI TFT 15.1 .....	11
Sound Blaster 4.1 Digital .....	11
QDI USB Disk .....	11
R400 Force Feedback Wheel .....	11

## Grafică

3D Blaster GeForce2 MX .....	14
3D Blaster GeForce2 MX-200 .....	14
3D Prophet 4000XT PCI .....	14
3D Prophet III Ti-200.....	15
GF3 Ti-200-DV64 .....	15
Gladlac 511PCI .....	15
Gladlac 516TV-Out.....	16
GV-GF3200 .....	16
Millennium G550 .....	16
Radeon 32 .....	17
Radeon 7500 und 8500 OEM .....	17
SP6600 TI .....	18
SP6800 PCI .....	18
Sparkle GF3 Ti500 .....	19
V7100 Magic Pure .....	19
V7100 Pro/T PCI .....	20
V7700 Ti/T .....	20
Video Station MX-400-A .....	21

## Service

Cuprins CD-ROM .....	94
Poșta redacției .....	95
Impressum .....	98

## TEST

Două ego-shootere, aceeași temă: a câștigat Medal of Honor duelul cu Return to Castle Wolfenstein?

## Medal of Honor: Allied Assault

p. 44

## TIPS & TRICKS

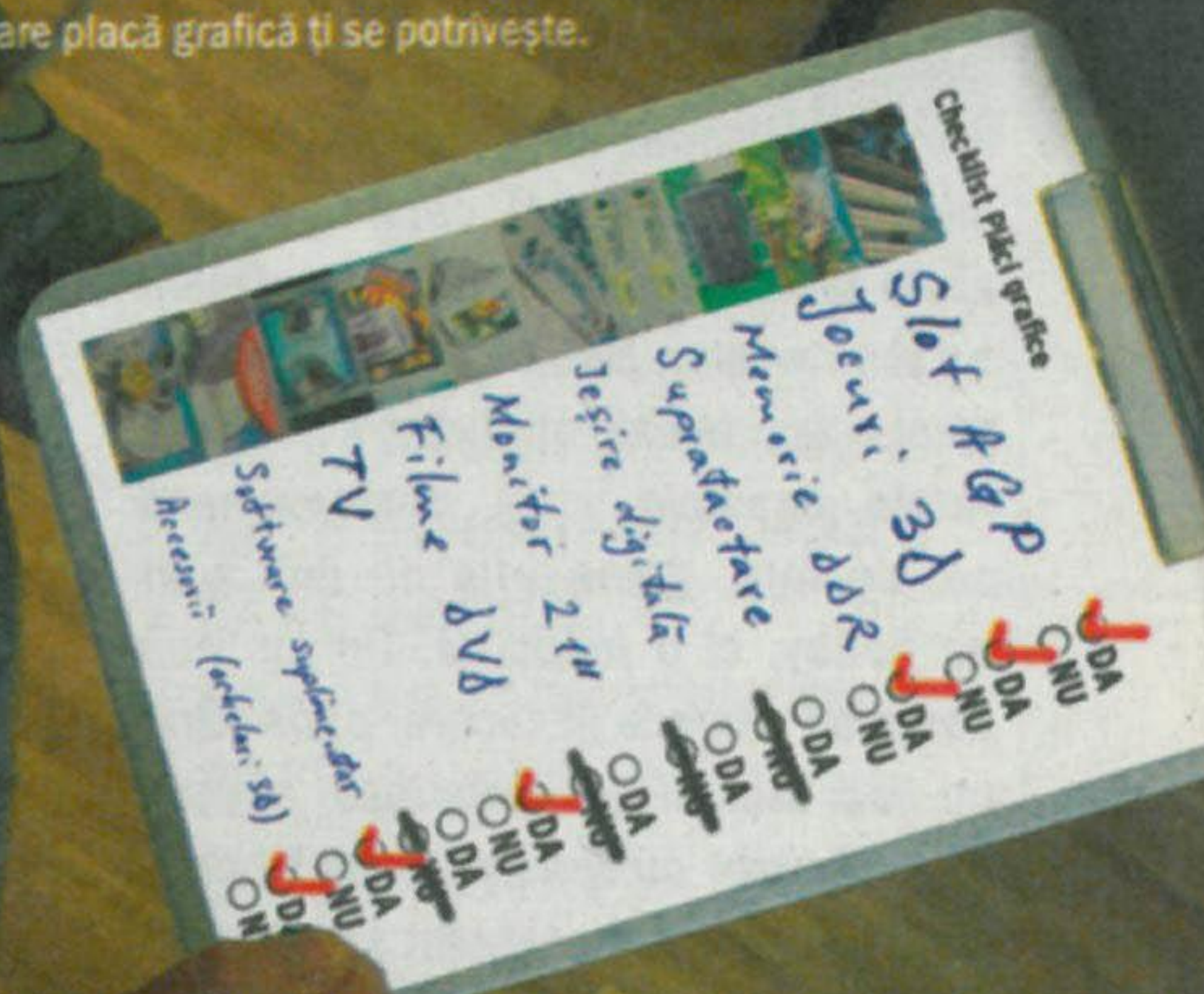
Aveți cumva probleme la un stagiul al jocului? Nu știți cum să dați de capăt unei misiuni? Cele 11 pagini de Tips & Tricks vă vor ajuta cu siguranță.

## CD-ROM

## Gothic

## HARDWARE

Nu te descurci în jungla plăcilor grafice? În doar zece pași PC Games îți arată care placă grafică ți se potrivește.



## 10 pași spre placa grafică necesară

p. 14



# ACTUALITĂȚI

Știri | Zvonuri | Anunțuri

## OPINIE ERDEI JACINT

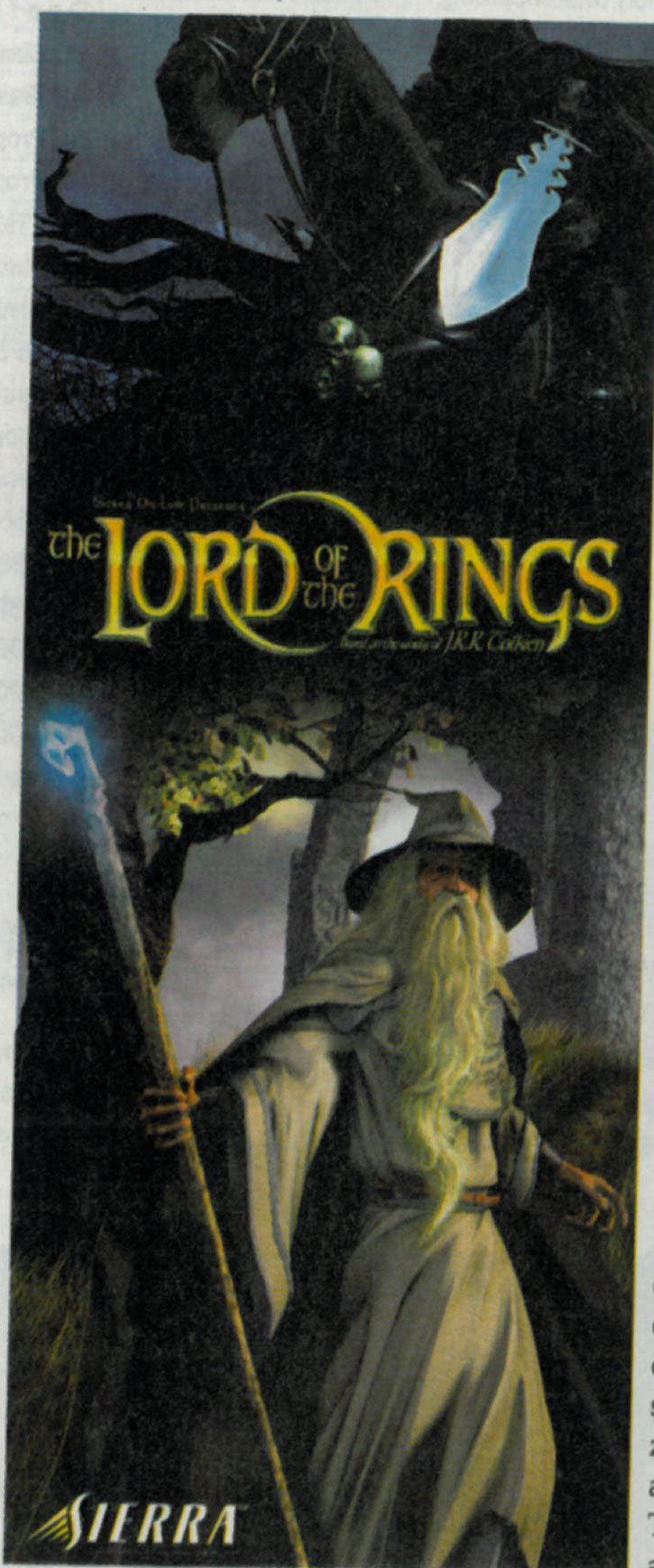


Surprize, surprize! pe Terra ludens.

De regulă, în industria jocurilor, după ce se încheie un an, se întocmesc diferite statistici ale sezonului trecut. Se studiază care a fost cel mai bun joc al anului, care a fost cel mai profitabil joc, care a fost cel mai mare eșec etc. Apoi, în urma lecturării datelor obținute, fiecare jucător, producător sau redactor de specialitate poate să-și tragă singur concluziile. Rezultatele investigațiilor pot să varieze în funcție de continent, sau chiar de la țară la țară. Eu am luat în considerare datele valabile pentru "bătrânul continent", care să reflecte opiniile jucătorilor. Printre aceste statistici am găsit și o rubrică intitulată "Surpriza anului". Acest titlu onorabil a fost dobândit de *Anachronox*, care a fost ales și ca RPG-ul anului. Jocul se desfășoară într-un viitor îndepărtat, pe o planetă foarte ciudată, *Anachronox*. Intrați în pielea unui detectiv privat, pe nume Sly Boots, a cărui personalitate și aventuri amintesc de un film vechi, realizat în stil Humphrey Bogart. Jocul a fost prezentat în edițiile anterioare ale revistei PC Games. Interesant este faptul că în jurul acestui joc nu s-a făcut prea mare tam-tam. Nici testele din marile reviste nu l-au laudat într-un mod deosebit. În schimb, *Return to Castle Wolfenstein* era supra laudat de presă în avanpremiere, în prezentări și, până la urmă a ajuns să ocupe poziția trei în clasamentul shooter-elor. Deși ceea ce era preconizat... Acesta este unul dintre nenumăratele exemple care demonstrează că, de fapt, game-urile nu mai sunt un hobby, ci o industrie. Un joc bun poate să alunece în tăcere, până când un joc mai slab, care însă posedă un precursor cu renume, leze în prim plan. Din păcate, acest fapt se întâmplă și cu *Wizardry 8*, al cărui producător Sirtech n-a reușit să găsească un distribuitor pentru noua sa bijuterie.

## LORD OF THE RINGS

### Inelele sunt din nou în alte mâini



Nu mai există hituri cinematografice care să nu fieacompaniate și de un joc PC: Electronic Arts a cumpărat de la Tolkien Enterprises licența pentru un joc inspirat din filmul *Lord of the Rings* și a angajat Stormfront Studios (*Pool of Radiance 2*, *NASCAR Revolution*) pentru producerea unui joc de acțiune. La Sierra, toate acestea se derulează diferit: Sierra a cumpărat întâi licența cărților *Hobbit* și *Lord of the Rings* și a însărcinat studioul MM3D cu dezvoltarea jocului online *Middle-Earth Online*. Deoarece producătorii nu au reușit să prezinte nici după mai multe luni un produs, Tolkien Enterprises și a recâștigat drepturile. De atunci MM3D revendică despăgubiri de daune, iar rezultatul procesului nu este încă previzibil. La scurt timp, Vivendi a cumpărat Sierra și a convins Tolkien Enterprise să mai dea o șansă lui Sierra. De această dată, Sierra a angajat studioul WXP pentru realizarea jocului *Fellowship of the Ring*, inspirat din cartea *The Fellows*. Din nou, la scurt timp după acestea, Vivendi (care, între timp, a fuzionat cu concurentul realizatorului lui *Lord of the Rings*, Warner, și se numește de atunci Vivendi Universal) a transferat administrarea jocurilor Tolkien către firma proprie Universal Interactive. Sierra nu a mai păstrat decât licența pentru un joc *Hobbit*. Acum, după MM3D (*Middle-Earth Online*), se pare că a ieșit din competiție și WXP (*Fellowship of the Ring*). Universal Interactive a anunțat că s-a constituit o echipă de producători și toate jocurile *Lord of the Rings* vor fi realizate cu forțe proprii. De aceea, nu ne putem aștepta la primul joc inspirat din trilogia Tolkien decât, cel mai devreme, la sfârșitul anului viitor.

## AGE OF WONDERS 2

### Nou și vechi

Take 2 Interactive a publicat noi imagini din noul său joc: *Age of Wonders 2*. Jocul, asemănător precursorului, este un TBS care îmbină elementele strategice cu elemente fantasy întâlnite și în RPG-uri. Grafica a fost îmbunătățită, păstrând totuși elementele clasice genului. Jocul va apărea în vara anului 2002.







ADAPTARE FILM

## Trei îngeri la Ubi Soft

Ubi Soft a cumpărat de la Sony Pictures licența pentru Charlie's Angels. Astfel, producătorul poate adapta popularul film, care a încasat pe plan mondial 264 milioane USD, pentru joc PC și consolă. Nu se știe

încă despre ce gen va fi vorba și când vor apărea jocurile. Noi ne-am putea închipui un shooter de genul lui No One Lives Forever.

### WOLFENSTEIN

## Editor de bunkere

După patch-ul 1.1, care a apărut pe la mijlocul lui ianuarie, id Software a avut geniala idee să pună la dispoziția gamerilor editorul de nivele pentru Return to Castle Wolfenstein. Acesta permite crearea de hărți single sau multiplayer, la alegere, și oferă două dintre acestea amatorilor (între ele Beach). SDK-ul complet, indispensabil pentru programarea modurilor, este disponibil și îl găsiți pe CD-ul 2, împreună cu editorul.



### ICEWIND DALE 2

## Anunțat oficial

După zvonuri, iată că a venit și anunțul oficial: Black Isle Studio a anunțat apariția lui Icewind Dale 2. Site-ul oficial al lui Icewind Dale 2 a fost pus online. Găsiți câteva imagini ale jocului, portretele aventurierilor și wallpapers. Aflăm că în Icewind Dale 2 nu vom putea utiliza caracterele create în primul episod, aventura derulându-se cu o generație după. Jocul va oferi cca. o sută arme și obiecte noi, ca și 50 de vrăji noi. Game-ul va utiliza o versiune ameliorată a lui Infinity Engine, motorul elaborat inițial de Bioware pentru Baldur's Gate și reluat pentru Baldur's Gate 2. Icewind Dale 2 va introduce noi clase de personaje, cum sunt mercenarul, sau giant killer-ul, ca și noi rase (Drow și Tiefling). Icewind Dale 2 este anunțat în Statele Unite pentru 28 mai.

### Add-on pentru Empire Earth?

La începutul anului, zvonurile sunt în vogă și, între acestea, cel mai tare privește Empire Earth, jocul de strategie în timp real semnat Stainless Steel Studios. Acesta ar oferi o continuare a jocului în octombrie, sub formă de add-on, intitulat sobru Empire Earth Expansion. Bineînțeles, nu a fost făcut încă nici un anunț oficial și sursa, nu foarte de încredere, se numește Amazon. Toate acestea nu ne împiedică însă să sperăm...

### Succese "Gotice"

Fulminantul succes al lui Gothic în întreaga Europă a îndemnat producătorul Xicat să anunțe o continuare. Știrile sunt destul de sărace, dat fiind că apariția este anunțată pentru 2003 dar, se pare că jocul se va petrece în aceeași lume a lui Gothic, dar în exteriorul orașului Koln, în care se găsea jucătorul. Între locațiile deja semnalate, vom descoperi mănăstiri, portale, librării, teritorii înghețate și un castel aflat sub asediu. Jocul s-a bucurat de un succes imens între RPG-iștii români, prima semnalare fiind făcută de PC Games, încă din aprilie 2001. Ne mai rămân însă vreo doi ani până să punem piciorul din nou pe solul lui Gothic!

### Wizardry

Într-un interviu publicat recent, designerul lui Wizardry 8, Linda Currie nu a avut, din păcate, vești bune: în pofida lucrărilor deja începute la Wizardry 9 și 10, precum și la Jagged Alliance 3, aceste jocuri nu vor apărea datorită dificultăților financiare ale lui Sir-Tech. Wizardry 8 nu se vinde decât în SUA, de către lanțul Electronics Boutique.

### TOP 10 ROMÂNIA

- 1 - HALF-LIFE: COUNTER-STRIKE
- 2 NOU MEDAL OF HONOR
- 3 ▼2 RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN
- 4 ▼1 COMMANDOS 2: MEN OF COURAGE
- 5 ▲1 GHOST RECON
- 6 ▼4 DIABLO 2: LORD OF DESTRUCTION
- 7 ▼6 BALDUR'S GATE 2: THRONE OF BHAAL
- 8 ▲9 CIVILIZATION 3
- 9 ▼7 MAX PAYNE
- 10 NOU EMPIRE EARTH



## Topul cititorilor PC-Games

Pentru a fi la curent cu ceea ce se joacă, lună de lună aflăm ce se vede pe monitoarele cititorilor PC Games.



### 1 RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN

(Gray Matter/Monosit)

**NOU**

**BERI BLONDE**, fete bavareze, muzică de trombon: ne bucurăm cu toții de prezentarea realistă a culturii de elită germane.

### 2 EMPIRE EARTH

(Stainless Steel Studios/Monosit)

**NOU**

**CEAIUL DE MUȘETEL** ajută la durerile abdominale, cu condiția ca burta să nu fie plină de săgeți, săbii sau gloanțe.

### 3 DIABLO 2: LORD OF DESTRUCTION

(Blizzard/Monosit)

**▲**

Luna trecută: 9

**CAFEA BOABE** și batoane de ciocolată la greu, atunci ai șanse în lungile nopți de pe Battle.net.

### 4 HALF-LIFE: COUNTER-STRIKE

(CounterStrike.net/Monosit)

**▲**

Luna trecută: 5

**UNA DUBLĂ** este când dobori doi adversari imediat unul după altul pe harta cs\_alpin.

### 5 OPERATION FLASHPOINT

(Bohemia Interactive/Codemasters)

**▲**

Luna trecută: 13

**PĂLINCĂ CU PLANTE MEDICINALE?** Nu! Pentru cei care dezertează nu există decât o singură denumire: micul Iași!

### 6 ALIENS VS. PREDATOR 2

(Monolith/Monosit)

**NOU**

**SOSUL DE CÂRNAȚI** este licoarea preferată a extratereștrilor, de aceea le curg balele atât de nemotivat!

### 7 COMMANDOS 2: MEN OF COURAGE

(Pyro Studios/Monosit)

**▼**

Luna trecută: 2

**CACAO CU LAPTE** a băut Green Beret-ul când era mic, ca să poată lichida mai bine când va fi mare.

### 8 FIFA 2002

(EA Sports/Best Computers)

**▼**

Luna trecută: 4

**BEREA** e întotdeauna prea fierbinte sau prea rece în stadion.

### 9 UNREAL TOURNAMENT

(Epic/Monosit)

**▼**

Luna trecută: 8

**SUCUL DE ROȘII** e ca steagul adversarului. Cu piper și cu sare se zice că are gust bun.

### 10 WIGGLES

(SEK/Innonics/Infogrames)

**—**

Luna trecută: 10

**LIMONADĂ** nu vor Wigglesii. Un deget nu-i mult, dar nici atâta nu mișcă micuții fără o bericică.

## RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN - PROBLEME LA VAMA GERMANĂ

### "Pedeapsă cu privare de libertate de până la trei ani"

**PC Games:** Versiunea SUA a lui Return to Castle Wolfenstein nu este nici indexată și nici confiscată în Germania, totuși nu poate fi vândută. De ce?

**Schäfer:** §86a al Codului Penal german pedepsește utilizarea și publicarea simbolurilor organizațiilor naționaliste.

**PC Games:** Atunci care-i diferența între jocurile PC și filmele de cinematograf (de exemplu Indiana Jones, diferitele filme de război)? În acestea e permisă prezentarea zvasticilor...

**Schäfer:** În filme e permisă utilizarea prin "clauza de adecvanță socială". Acest lucru înseamnă că utilizarea acestor simboluri este considerată ca slujind artei și, de aceea, e permisă. Pentru domeniul jocurilor de calculator nu există încă o hotărâre judecătorească pentru a accepta extinderea acestui privilegiu și pentru jocuri PC.

**PC Games:** De ce nu se face o diferență între propagarea și redarea ambiantă a zvasticilor - de exemplu - când un joc se desfășoară în Al Doilea Război Mondial?

**Schäfer:** Această diferențiere ar fi corectă și



**RONALD SCHÄFER** este directorul uniunii VUD.

în cazul jocurilor pe calculator și video. Nu e de înțeles nici de ce sunt manipulate în mod diferit cele două medii, jocul pe calculator și filmul. S-ar putea spune foarte bine că redarea realistă a mediului în jocuri satisface de asemenea prevederile legii.

**PC Games:** Care sunt pedepsele aplicabile dacă jocul e cumpărat în străinătate și

introdus în Germania?

**Schäfer:** Oricine duce produsul în bagaje în Germania, se supune riscului de a i se confiscă, în primul rând produsul de către vameși și anume, indiferent dacă a fost destinat vânzării sau doar pentru uzul privat. Dacă se rămâne doar la confiscare, nu poate fi decis în caz de dubiu, decât prin proces judecătoresc. Fiecare trebuie să se decidă dacă vrea sau nu să se expună acestor neplăceri. Mult mai clară e situația în cazul în care se face un import pe cale poștală. În acest caz, expeditorul intră în contravenție cu §86a și se pleacă de la ideea că produsul se confiscă la graniță. Contravenția poate fi pedepsită cu privare de libertate de până la trei ani sau amendă.



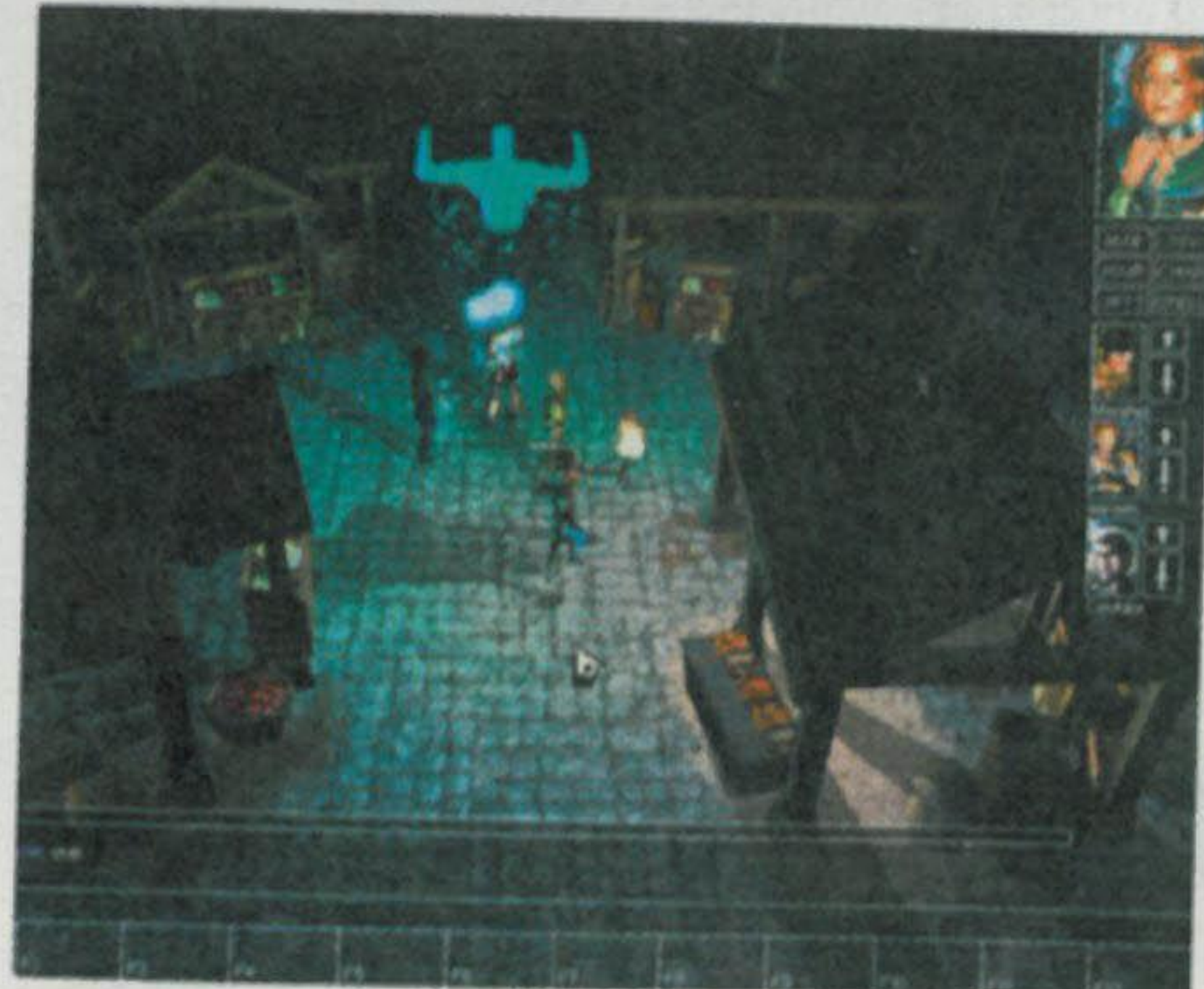
După uriașul succes obținut cu Sudden Strike și Cossaks, două strategii în timp real de "stil vechi", CDV pregătește un nou titlu, Warcommander. Jocul pare să fie un amestec plăcut între strategia clasică, lupta tactică în echipe și unele elemente de RPG. Standardul grafic, în lipsa 3D-ului, este foarte ridicat și jocul promite două campanii ambientate în Al Doilea Război Mondial, mai exact în perioada succesivă debarcării în Normandia. CDV tocmai a semnat un acord de distribuție în Franța și jocul ar trebui să apară pe piață în prima jumătate a acestui an.

## INFOGRAMES

va publica

### Neverwinter Nights

BioWare și Interplay au ajuns în sfârșit la un acord, punând capăt controverselor care le-a opus recent. Potrivit acestui acord, Neverwinter Nights va fi publicat în întreaga lume de Infogrames, dar vor fi garantate anumite licențe deținute înainte de Interplay. Directorul general de la BioWare, Ray Muzyka și-a exprimat satisfacția cu privire la acord, ca și Herve Caen, președintele lui Interplay.





## DIABLO 2

### Dosare X pe serverul US East



Echipa de la Battle.net a declarat că a deschis o nouă anchetă asupra misterioaselor evenimente întâmplate pe serverul Est american al lui **Diablo 2**. Băieții au remarcat că unele personaje au câștigat mai multe nivele de experiență "dintr-o lovitură", în timp ce alți

jucători nu reușeau să creeze partide.

Echipa de la Battle.net era deja pe punctul să întreprindă o anchetă în urma zvonurilor, cum că jucători rău intenționați au reușit să ia controlul asupra unor personaje care nu le aparțineau.

## SYBERIA

### În iunie, pe PC

Contrar așteptărilor, noul joc al autorului de benzi desenate Benoît Sokal nu va fi o clonă de **Myst** pentru că va fi 3<sup>rd</sup> person. Al doilea joc al lui desenatorului, după **Amerzone**, va fi cel puțin la fel de frumos ca primul, dar va schimba perspectiva. Ca **Myst** și **Riven**, **Amerzone** se joacă la 1<sup>st</sup> person, jocul fiind împărțit în scenarii: drumul parcurs între două scenarii este redat printr-o animație, iar deplasarea se face cu ajutorul clicului de mouse. **Syberia**,

care trebuie să apară în iunie pe PC, schimbă radical modul de joc propunând un control 3<sup>rd</sup> person al eroinei Kate Walker. Fără să ajungă la un control analogic, este îndeajuns să miști cursorul într-o direcție și tânăra doamnă se deplasează într-acolo. Eroina este în 3D și se deplasează aproape liber. Numeroase obiecte și mecanisme se vor mișca în funcție de clicurile date. Mai multe în avanpremiera din numărul următor.



## GeForce 4 în 2002

Nici nu am apucat bine să umplem porcușorul în care ne păstrăm bletele noastre economii destinate cumpărării "noul" GeForce 3, că cea de-a patra variantă scoate deja nasul pe afară. E dură viața de gamer, nu-i așa? Dacă gama de chipset-uri GeForce 3 trebuia să depășească tot ceea ce cunoșteam până la apariția ei, și cu GeForce 4 lucrurile trebuie să stea cam tot așa. Vă vom face un raport de calitate în numărul următor. Ca să vă alinați așteptarea, îndopați temeinic porcușorul... și fiți generoși cu el!

## Cresc vânzările la Ubi Soft

Editorul francez Ubi Soft a comunicat că, în cel de-al treilea trimestru al anului trecut, vânzările sale au crescut cu 45%. Pe lângă acestea, a fost confirmat faptul că obiectivele anului, echivalente la 28/30 milioane euro profit, au fost atinse. Vânzările celor trei luni încheiate la 31 decembrie, au depășit valoarea de 114,4 milioane euro din anul 2000, ajungând la 165,1 în 2001. Date fiind aceste rezultate, Ubi Soft a decis să ridice obiectivele de vânzări pentru anul în curs, ajungând la 365 milioane euro, contra unui target inițial de 350 milioane.

## Pirați de apă dulce

**Sea Dogs**, aventura piraterească, va cunoaște o urmare. Știrea oficială a producătorului Akella a fost însoțită de imagini din jocul ce se va numi **Sea Dogs 2**. După cum vă amintiți, în primul episod eroul nostru era căpitanul unei nave de corsari, al cărei scop era să acumuleze experiență și comori. Prădând galloanele care străbăteau șapte mări, povestea acestui nobil pirat se amesteca într-o manieră convingătoare cu elemente tipice RPG-urilor, făcându-ne părtași la mai mult decât o crudă incursiune în bătăliile între navele tridimensionale.



## Banda de testare



## VideoSeven N110S

Monitorul de 17" de la VideoSeven lucrează cu o frecvență orizontală de 110 KHz. Contrastul imaginii, luminozitatea, saturația culorilor și geometria redării sunt deosebit de bune pentru un monitor de 260 USD. Este un port secret pentru jucătorii PC economicoși.

PUNCTAJ

8,9

## RioVolt

Costă 266 USD și este unul dintre cele mai bine dotate playere CD/MP3 de pe piață. RioVolt de la SonicBlue redă CD-uri MP3 și audio, dispune de un display luminescent, un radio integrat și 48 de secunde Anti-Shock la utilizarea în modul MP3. Cu două baterii AA sunt asigurate 15 ore de satisfacție auditivă.

PUNCTAJ

9,3



## PC Games vă ajută

Dacă aveți o problemă specială, care încă nu a fost soluționată în revista noastră, trimiteți-ne pur și simplu un e-mail sau o scrisoare la adresele:

[pcgames@rdsor.ro](mailto:pcgames@rdsor.ro)

sau

Pam Grup SRL

str. Simion Bărnuțiu nr. 30, bl. PB 9,  
ap. 3, cod: 3700, Oradea.

DITTRICH DESIGN GAMECHOPPER

## Scaunul potrivit pentru piloții de curse

Volanele pentru PC se livrează tot timpul cu șuruburi și dispozitive de fixare pe birou. Poziția de la birou, însă, nu e nici autentică și nici comodă pentru jucătorii de curse. Gamechopper-ul de la Dittrich Design poate fi de ajutor: cadrul rafinat al acestuia dispune, pe lângă pernele de șezut, de o placă de metal pentru montarea unui volan. Pedalele se plasează pe suportul cu poziție reglabilă. Gamechopper costă în jur de 1.565 USD și se poate procura de pe site-ul [www.gamechopper.com](http://www.gamechopper.com).

**COOL** Pe Gamechopper se pot monta volane pentru PC-uri și chiar și pentru console de joc.



SITECOM NETWORK GAMERS KIT

## Legat în rețea

Noua firmă Sitecom are în ofertă un pachet compus din două plăci de rețea 10/100 MBit și un cablu de rețea de opt metri. Plăcile PCI se livrează cu drivere și indicații de utilizare în mai multe limbi și funcționează sub toate sistemele de operare Windows. Pachetul de rețea costă aproape 39,1 USD.



**TARE CA OȚELUL** Network Gamers Kit conține două plăci de rețea 10/100 Mbit pentru o rețea rapidă.

SPEEDLINK E-MAIL MOUSE

## Un lămpaș ieftin

De la SpeedLink vine un mouse, care indică intrarea e-mailurilor prin iluminarea roțiței de scroll și a bazei mouse-ului, cu ajutorul unei diode luminescente. Cu ajutorul unui software poți stabili și intervalele de verificare a unui sau a mai multor conturi de e-mail. Mouse-ul cu trei taste se conectează prin mufă PS/2 și costă circa 11,3 USD.



**CLIPESTE** Ieftinul E-mail Mouse de la SpeedLink luminează la intrarea mail-urilor proaspete.



CYBOARD PLUS

## Tastatură și mouse radio

Setul de periferice de la Chery este compus dintr-o tastatură radio cu 19 taste suplimentare, un mouse radio cu trei taste și un receptor PS/2. Tehnologia de 2,4 GHz permite până la 16 canale selectabile și o rază de acțiune de 5 metri. Combinația costă 110 USD.

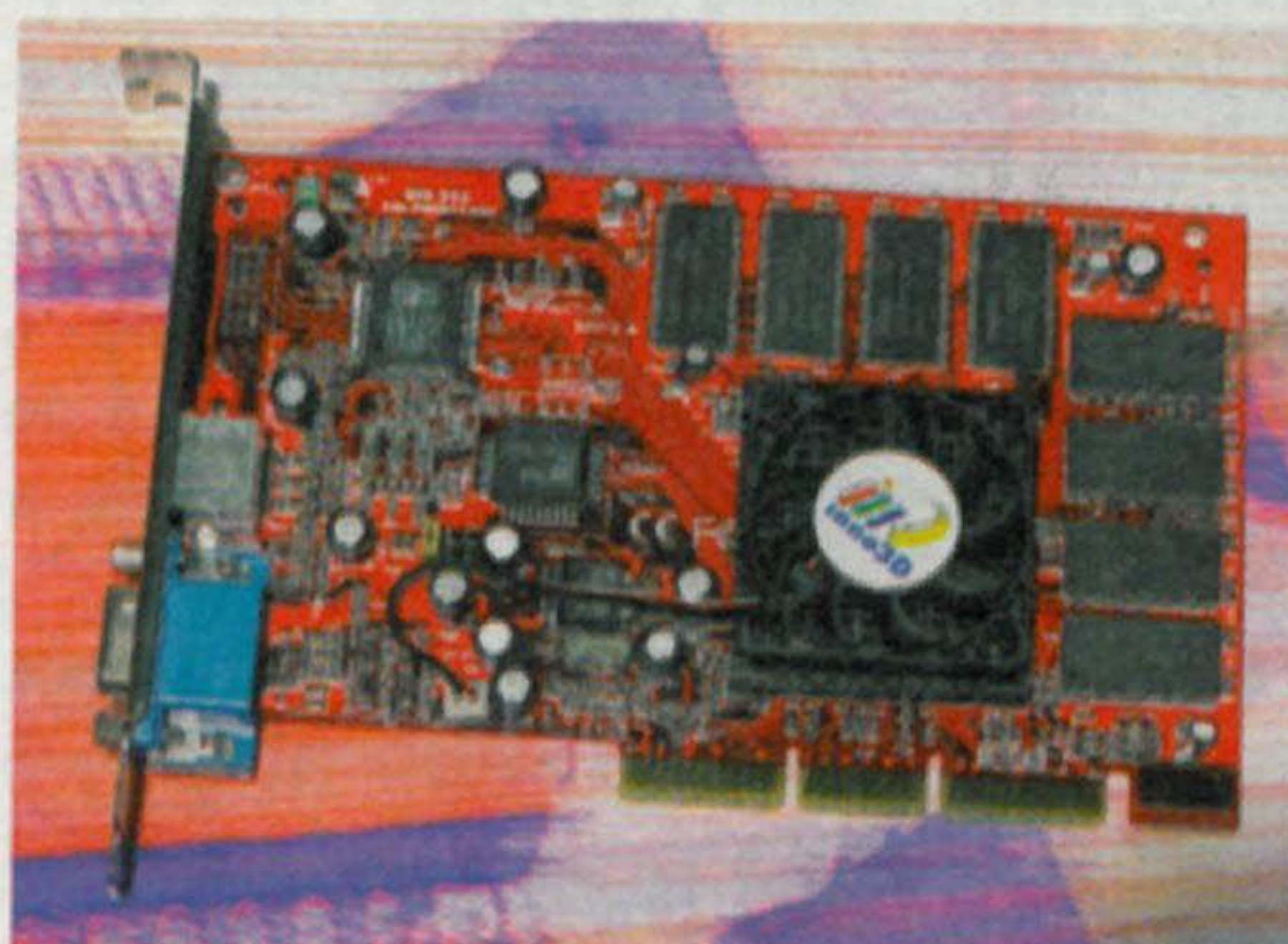
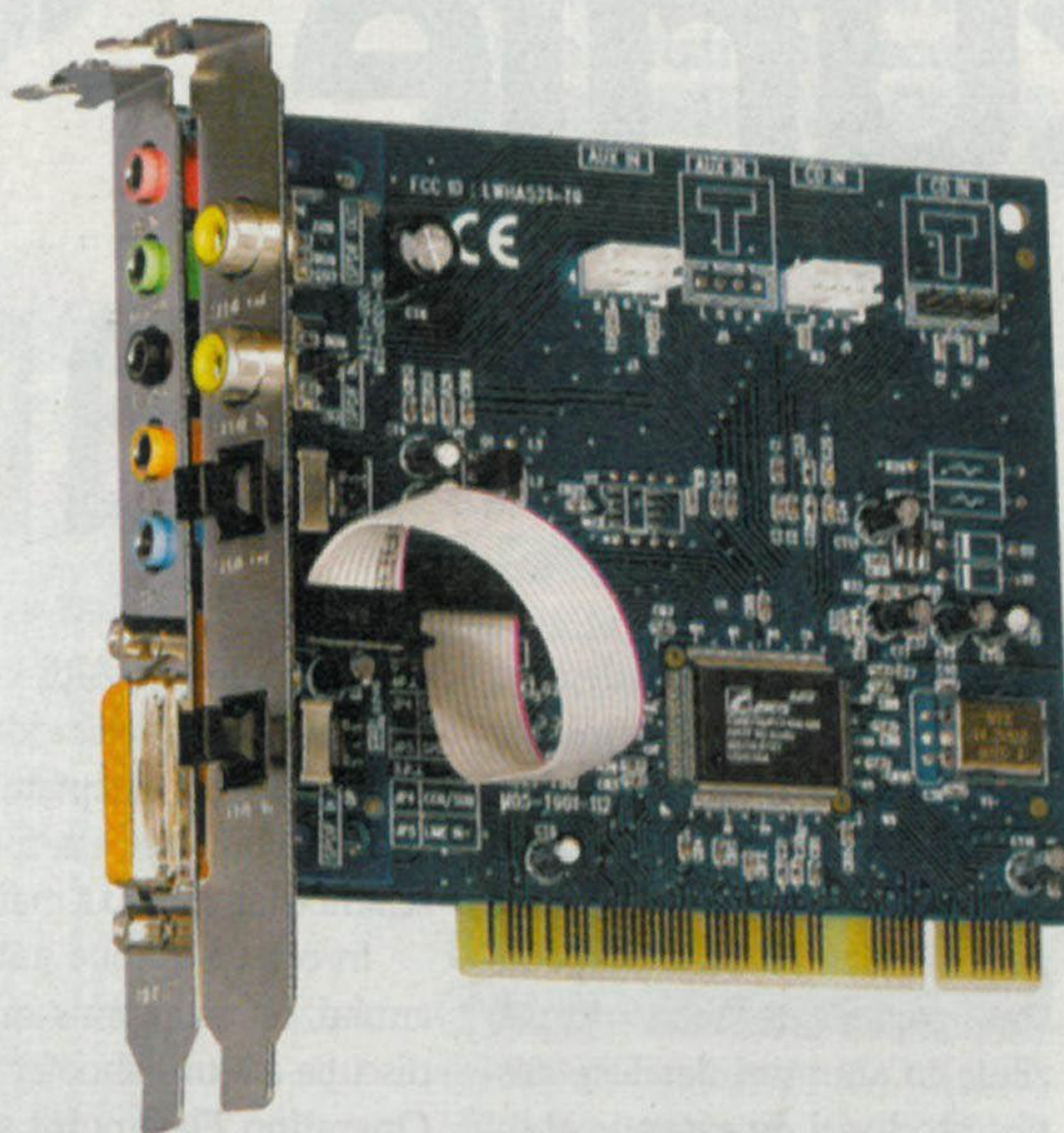


## TYPHOON ACOUSTIC SIX 5+1

# Șase canale și un sunet bun

Typhoon Accoustic Six 5+1 de la Anubis utilizează reputatul chip audio CMI-8738 într-o versiune de șase canale. Placa poate, deci, decoda, cu ajutorul unui software DVD player și semnale 5.1 (Dolby Digital), pentru a le reda prin ieșirile analogice, sau pur și simplu să le predea unui amplificator Dolby Digital. Pe cea de-a doua plăcuță de slot se regăsesc și interfețe digitale în variantă optică și coaxială. Interesant pentru jucători este că suportă bibliotecile actuale de sunet 3D EAX 2.0 și A3D. Typhoon Accoustic Six 5+1 se găsește în comerț la 66 USD.

**SUNET K LUMEA** Sub marca Typhoon, Anubis produce o placă de sunet pe șase canale.



**PRIETENOS ȘI CU PORTOFELUL** Sis315 e foarte ieftin și suportă chiar și Hardware T&L.

## CHIP GRAFIC SIS315

# Plăci grafice pentru începători

Chipul grafic ieftin Sis315, din Taiwan, va face să tresalte și în Europa inimile jucătorilor PC mai economicoși. La fel ca seria GeForce2 MX de la Nvidia, debutantul suportă Hardware T&L (DirectX7). Innovision pune la dispoziție plăci grafice cu noul chip, dotate cu 32, 64 și 128 MB SDR-SDRAM. Costuri: între 34,7 și 69,4 USD.

## BLUE LIGHTNING RACING WHEEL

# Volan pentru PC și PlayStation

Interact are în oferta sa, prin Blue Lightning Racing Wheel, un volan, pe care-l poți cupla prin mufa de Gameport la PC și, printr-o mufă separată, la un PlayStation 1 sau 2. Modul de operare îl poți schimba printr-un comutator din partea frontală a volanului. Aparatul dispune de 12 taste, suprafețe de prindere gumate și, împreună cu unitatea de pedale, costă în jur de 34,7 USD.

## MULTIFORMAT

Blue Lightning dispune de două mufe: una pentru PC, cealaltă pentru Playstation.



## IMRI TFT15.1

# Monitor plat și TV

Batavia Multimedia vinde un monitor TFT de 15" cu tuner TV încorporat. Prin telecomanda din dotare, poți controla funcțiile TV-ului. Timpul de reacție a monitorului se situează la circa 30 ms și e suficient pentru jocurile 3D rapide. Subțirelele televizor costă 669 USD.

**SUBȚIRE CA UNTUL**  
Cu TFT 15.1 poți economisi tuner card-ul.



## Banda de testare



## Sound Blaster 4.1 Digital

Placa de sunet PCI a lui Creative nu e mai mult decât o veche Sound Blaster 128 cu mufă digitală. Cu toate că suportă standardul de sunet 3D EAX 1.0, nu suportă și versiunea 2.0 sau A3D. Pentru 31,3 USD, nu mai e deloc recomandabilă.

PUNCTAJ

8,0

## QDI USBDisk

Pe USBDisk de la QDI poți transporta, fără probleme, 32 MB de date de la un PC la altul, și nu ai nevoie de driverul din dotare, decât la Windows 98. Datele se inscripționează cu 600 KB/s și se citesc cu 950 KB/s. Pentru cel 43,4 USD, mai primești și un toc de piele și un cablu USB.

PUNCTAJ

9,1



## R440 Force Feedback Wheel

Volanul USB de la Saitek costă în jur de 108 USD și, pe lângă volanul cauciucat, dispune și de pedale plăcut aranjate. Tehnologia TouchSense de la Immersion asigură o senzație de conducere convingătoare, fiind posibilă exercitarea concomitentă a două efecte Force-Feedback.

PUNCTAJ

8,8





# Jocurile anului

După 12 luni de teste și punctaje date de redactori, la sfârșitul anului cuvântul l-au avut cititorii.

**Iată topurile și eșecurile anului 2001!**

**P**rima jumătate de an a fost marcată de un uriaș târăboi făcut în jurul lui **Black&White**. A fost anunțat de avanpremiere pe mai multe pagini în toate revistele de specialitate, paginile de Web se ocupau zilnic cu anunțuri detaliate despre produsul de excepție al lui Peter Molyneux, jucătorii au devenit din ce în ce mai curioși... Apoi a apărut **Black&White** - și nu a fost decât un simplu joc. Acest lucru părea să fi surprins mulți jucători, cel puțin mulți și-au manifestat

nemulțumirea. Alții iubeau **Black&White** pentru ideile sale noi, chiar dacă așteptata revoluție a jocului, care era menită să schimbe lumea, nu a mai sosit.

În cea de-a doua jumătate a anului, cel mai aprins subiect de discuție a ajuns shooter-ul tactic **Operation Flashpoint** și, odată cu acesta și întrebarea: cât de realiste au voie să devină jocurile de război? Între timp, în liniște și în secret, **Operation Flashpoint** se vindea într-un număr de exemplare apropiat de recorduri. Chiar dacă PC Games a prezis deja cu mult timp în urmă note bune acestui joc, nu eram deloc siguri că

publicul va accepta acest joc atât de bine. **Commandos 2** a fost un succes așteptat de toți, de fapt este marele învingător. **Max Payne** a rămas în memoria multora ca un joc bun, dar nefiresc de scurt.

**Return to Castle Wolfenstein** a venit târziu, dar numai bine pentru o încheiere în forță a anului 2001. De fapt, lunile noiembrie și decembrie au fost și cele mai fructuoase, jocuri ca **Battle Realms**, **Empire Earth**, **Ghost Recon**, **Comanche 4** sau **FIFA 2002** fiind titluri de rezonanță pentru o istorie a game-urilor.

Oare va continua această tendință și anul acesta?

REDACTIA



## Cel mai bun RTS

La strategii, **Empire Earth** este în frunte. În spatele lui: **Emperor - Battle for Dune**.

## Cel mai bun TBS

Absolut toți participanții la feedback au fost pe aceeași lungime de undă: **Civilization 3** rules!

## Cel mai bun RPG

Lumea încarcerată a lui **Gothic** fascinează cel mai mulți jucători RPG. Cititorii români au făcut dreptate: **Anachronox** este primul. Urmează **Gothic** și **Pool of Radiance**.

## Cel mai bun RTT

**High Noon** - Cowboy contra Green Beret. În duelul gigantilor de tactică, **Commandos 2** a bătut măr **Desperados**. Ca un pont secret a participat în cursă și **Fallout Tactics**.



## Dezamăgirea anului

**Black & White** este cea mai mare inovație și cea mai mare dezamăgire. Următorii rămân **Half Life: Blue Shift** și **Red Faction**.



## Cel mai bun joc de acțiune SF / cel mai bun simulator

S-a instalat confortabil pe primul loc **Comanche 4**. Urmează **Mech Warrior 4** și **B17 Flying Fortress 2**.





## Jocul anului

**Commandos 2: Men of Courage** a răsplătit din plin așteptările tuturor. Urmează fenomenul **Operation Flashpoint**, care a făcut multe valuri la apariție. Următorii: **RtCV**, **Max Payne** și **Undying**.

## Cel mai bun joc online

Comunitatea fascinată a decis după cum se aștepta: **Counter-Strike** este incontestabil prima alegere dintre jocurile online. Nu mai amintim că bate clar **Tribes 2**.

## Cel mai bun joc de strategie de constr./sim. econ.

- 1 Black & White
- 2 Zeus - Master of Olympus
- 3 Settlers 4
- 4 Footballmanager 2002
- 5 Civilization 3

## Premiu special inovație

- 1 Black & White
- 2 Operation Flashpoint
- 3 Microsoft Train Simulator
- 4 Battle Realms
- 5 Civilization 3

## Cel mai bun joc de sport

- 1 FIFA 2002
- 2 NHL 2002
- 3 NBA Live 2001
- 4 Madden NFL 2002
- 5 Tony Hawk's Pro Skater 2

## Publisher-ul anului

- 1 Electronic Arts
- 2 Eidos Interactive
- 3 Vivendi-Universal
- 4 Infogrames
- 5 Codemasters

## Cel mai bun joc de aventură

- 1 Escape from Monkey Island
- 2 Myst 3
- 3 Atlantis 3
- 4 Stupid Invaders
- 5 Mistery of the Druids

## Cel mai bun joc de acțiune

- 1 Operation Flashpoint
- 2 Return to Castle Wolfenstein
- 3 Undying
- 4 Max Payne
- 5 Aliens vs. Predator 2

## Cel mai bun Add-On

- 1 Diablo 2: Lord of Destruction
- 2 Baldur's Gate 2: Thron of the Bhaal
- 3 Icewind Dale: Heart of Winter
- 4 Sudden Strike Forever
- 5 Mech Warrior 4: Add-On

## Cea mai bună grafică

**Max Payne** a fost preferatul românilor. Pe locurile doi și trei urmează **Empire Earth** și **FIFA 2002**.

## Cel mai bun joc de curse

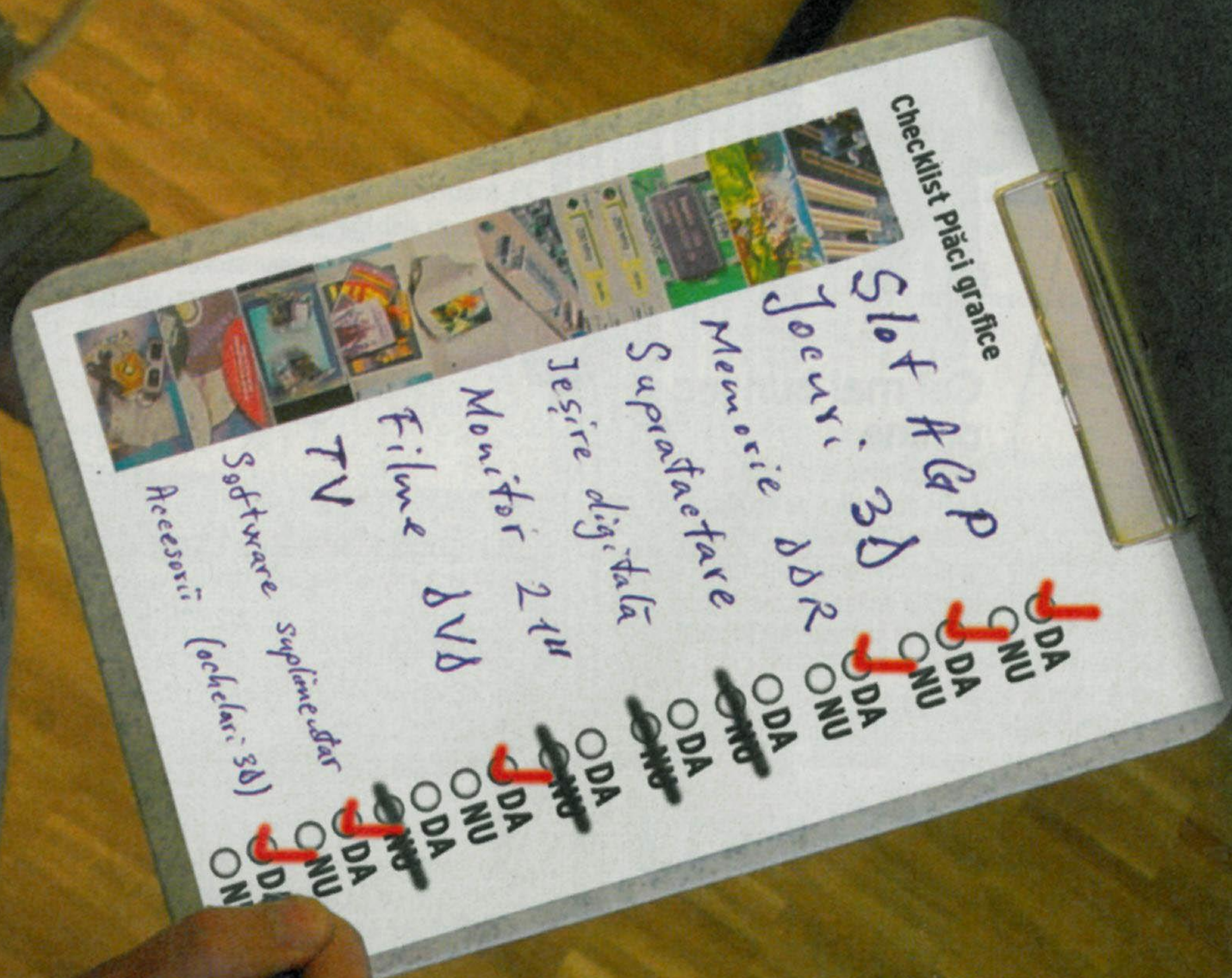
**F1 Racing Championship** trece linia de sosire înaintea **Rally Championship 2002**. Pe lângă bolizii clasei regești, aterizează **F1 2001** pe locul trei.

## Surpriza anului

... a fost **Anachronox**. Se pare că viitorul tehnocrat în care se desfășoară jocul i-a prins pe mulți. Adevărul e că atmosfera deosebită a jocului rămâne întipărită în minte pentru multă vreme.



# Zece pași spre placa grafică necesara



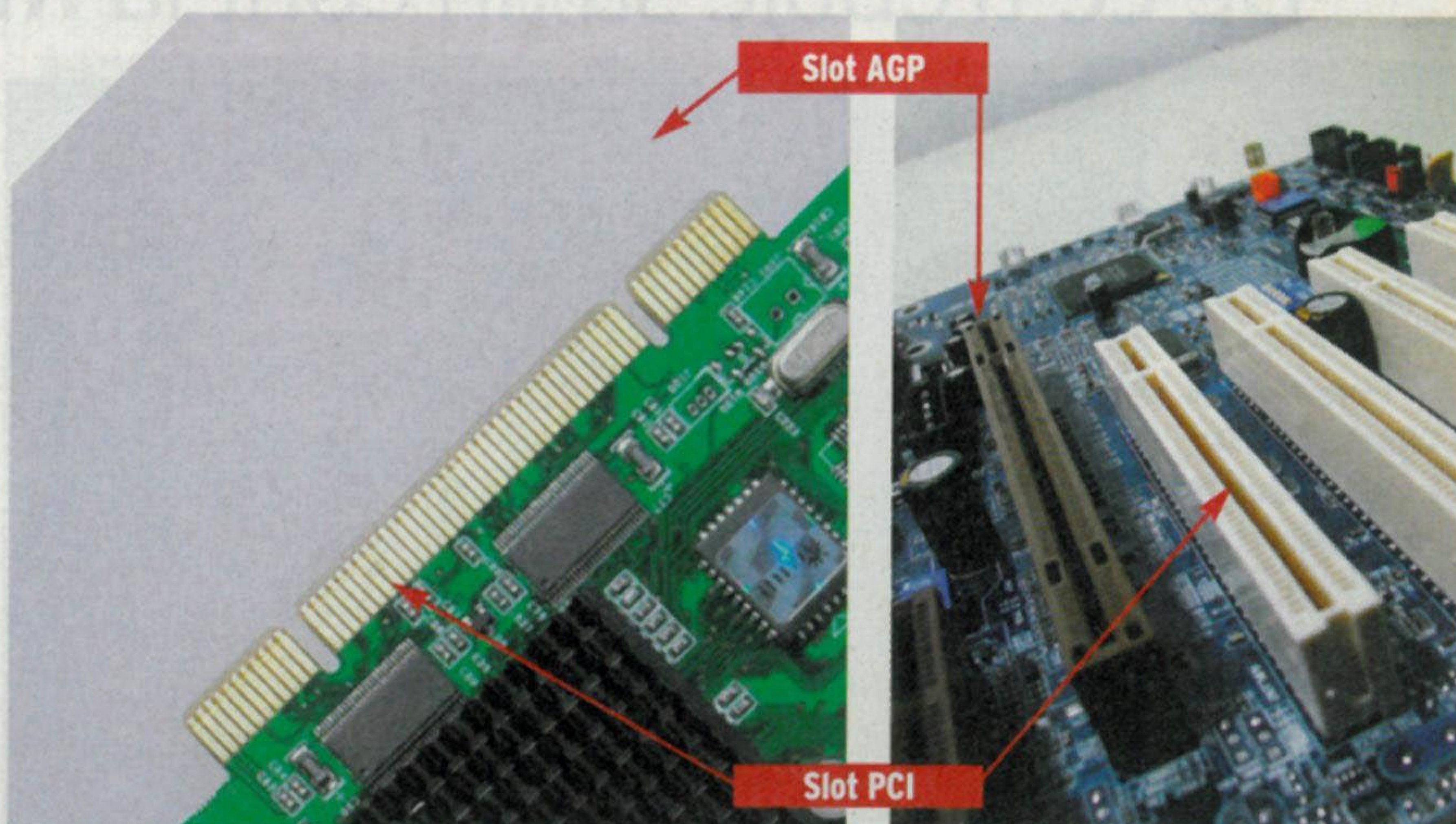
Nu te descurci în  
jungla plăcilor grafice?  
În doar zece pași PC Games, îți arată  
care placă grafică ți se potrivește.



1

## Ce fel de placă grafică am?

Pentru a-ți da seama ce posibilități de îmbunătățire grafică prezintă PC-ul tău, trebuie să afli pe ce format de slot poți instala noua placă grafică. Pentru aceasta, trebuie să deschizi carcasa PC-ului tău și să cauți unde duce cablul de monitor. În cazul unei plăci grafice integrate, aceasta se află direct pe placa de bază. Aceste soluții nu sunt prea performante, utilizează memoria RAM a PC-ului și, în principiu, nu sunt recomandate decât pentru calculatoarele de birou. Poți găsi, însă, și o placă grafică, înfiptă într-un slot PCI alb. Aceste plăci grafice sunt, pentru majoritatea gamerilor care dispun de o soluție de grafică onboard, singura posibilitate de upgrade, deoarece, de cele mai multe ori, slot-ul AGP maro lipsește. Fanii jocurilor 3D nu se pot lipsi de un astfel de slot, pentru că cele mai rapide plăci grafice nu există decât în versiune AGP.



2

## Ce jocuri prefer?

Dacă îți petreci timpul liber cu predicție jucând **Zoo Tycoon**, **The Settlers 4**, **Civilisation 3** sau **The Sims**, nu trebuie să investești mulți bani. Plăcile grafice de până la 100 Euro sunt suficiente chiar și pentru a juca actualele jocuri la preț de buget, cum ar fi **Indiana Jones and the Infernal Machine**. În cazul jocurilor 2D sunt, mai degrabă hotărâtoare frecvența de tact a procesorului și cantitatea de RAM disponibil. Dacă preferi în exclusivitate doar jocuri 2D, poți trece direct la pasul 4. Dacă, însă, joci și sau doar noutăți 3D, cum ar fi **Empire Earth**, **FIFA 2002**, **Return to Castle Wolfenstein** sau **Aquanox**, atunci trebuie să fii atent la achiziționarea unei plăci grafice și să citești mai departe. Doar puțini fani ai jocurilor 3D știu că la cumpărarea unei plăci grafice noi trebuie să țină cont și de viteza procesorului. Deoarece, ambele componente colaborează strâns în jocurile 3D, ele trebuie să se potrivească și din punct de vedere al performanțelor. Dacă dispui încă de un Pentium III la 500 MHz, nu ești prea mult ajutat nici măcar de un GeForce3. În jocurile 3D, placa grafică ar trebui permanent să aștepte după informațiile furnizate de către procesor. Pe de altă parte, pe un Athlon XP 1.700+ cu un GeForce2 MX400, poți savura cu siguranță jocuri 3D; dar poți fi sigur că, în acest caz, placa grafică este veriga cea leneșă. La alegerea componentelor nu trebuie decât să te ții de tabelul nostru - sau, pentru a nu ne îndepărta prea mult de exemplul nostru: GeForce2 MX400 se potrivește la Pentium III 500, iar GeForce3-ul la Athlon XP 1.700 (sau chiar mai mult). Deosebite pentru jucătorii cu o vedere largă sunt plăcile grafice, care suportă și capacitățile noi ale lui DirectX 8. Plăcile grafice cu asemenea calitate se bazează fie pe cipul GeForce3, fie pe cipul Radeon 8500 de la Ati și se numără printre cele mai scumpe plăci de pe piață. **Aquanox** și unele alte jocuri suportă deja această tehnologie, **Doom 3**, **Unreal 2** și RPG-ul **Neverwinter Nights** urmează anul următor.



**PREFERINȚE** Poți economisi mulți bani, dacă știi deja că placa grafică o vrei pentru jocuri 2D ca **Stronghold** (jos) sau jocuri 3D ca **Return to Castle Wolfenstein**.



De ce trebuie să țin cont la **memoria grafică?**

3

**PERFORMANȚA  
CONTEAZĂ**

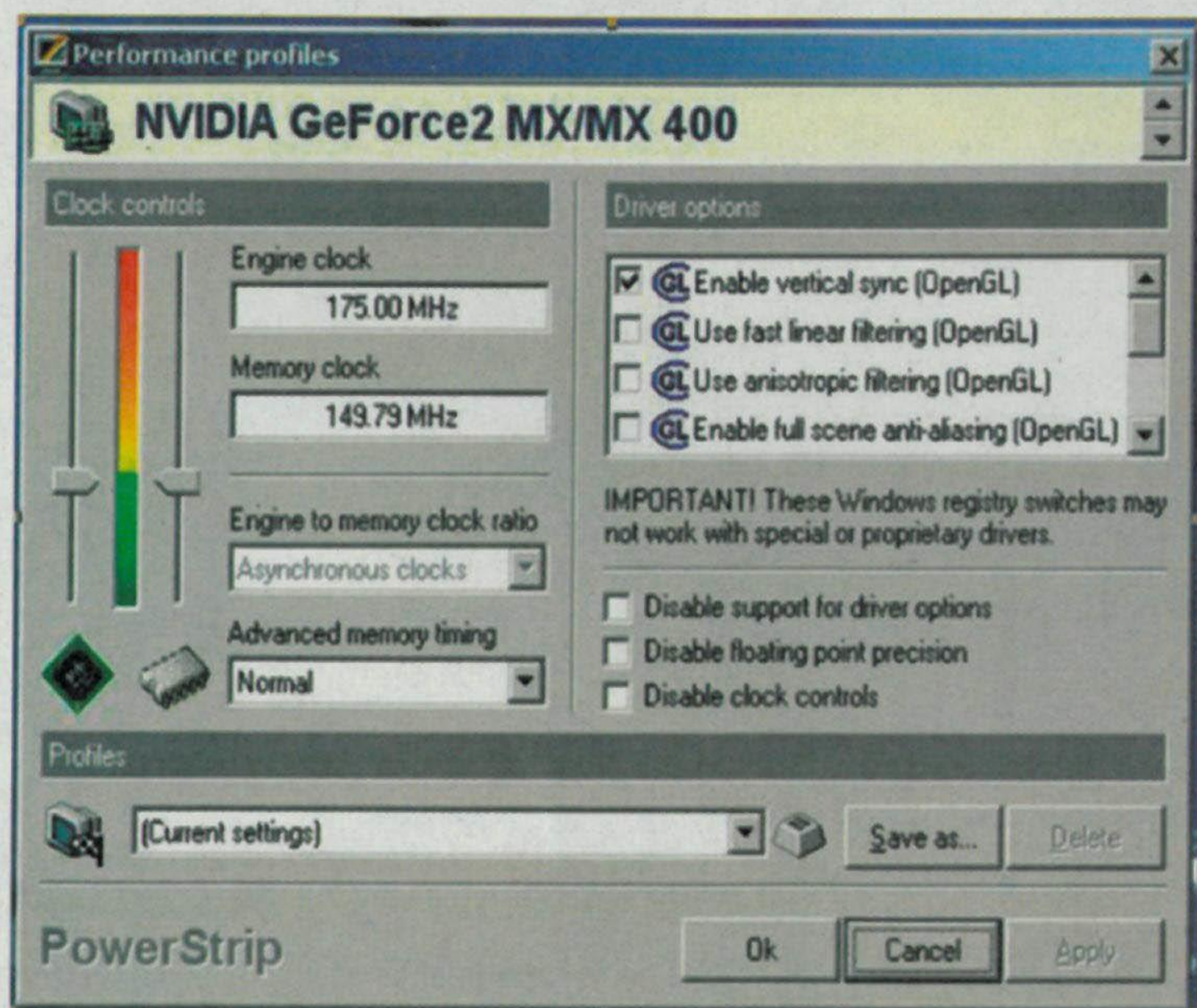
La plăcile grafice, tipul de memorie utilizată are un rol major. Memoria DDR este deja standard la plăcile de performanță mare.



Plăcile grafice dispun de câte două frecvențe de tact diferite: tactul cipului și cel al memoriei. Nici unul dintre acestea nu au nimic de-a face cu memoria PC-ului tău. De aceea, la cumpărarea unei plăci grafice, trebuie să fii foarte atent la tipul memoriei. De performanța acesteia depinde și performanța în jocurile 3D. Pentru început, diferențiem între două tipuri de memorie: memorie SDR și memorie DDR, memorie Single și Double Data Rate. Memoria DDR este mai rapidă decât SDR-RAM, deoarece, în același ciclu de tact poate transfera dublul cantității de date. Un exemplu: 3D Prophet III Ti-200 dispune de memorie DDR la 200 MHz. Transferul efectiv de date este comparabil cu cel al memoriei SDR la 400 MHz. Deoarece memoria grafică este ultimul loc din PC, unde sunt stocate imagini 3D, nu e permis să facem tocmai din ea gâtuitoarea performanței. E adevărat că unele modele utilizează în continuare SDR-RAM, însă reprezentanții noii generații de plăci grafice sunt dotate, fără excepție, cu memorie DDR. Îndeosebi la plăcile grafice mai ieftine, trebuie să ții cont de legătura memoriei cu cipul. Această bandă de date se măsoară în Biți, 128 fiind, momentan, standardul, și la cele mai rapide plăci grafice. Plăcile grafice Low End cu chip GeForce2 MX200 utilizează o bandă de doar 64 Biți. Prin urmare, transportul tuturor datelor durează cel puțin de două ori mai mult iar, în acest caz, nu ne poate fi de ajutor nici cea mai rapidă memorie grafică. Astfel de plăci grafice sunt absolut nefolositoare pentru jucătorii 3D.

Vreau să **supratactez placa grafică?**

4



**PUTERE MAXIMĂ** Cu utilul program PowerStrip poți modifica frecvența de tact a cipului și memoriilor grafice.

Pentru că frecvența de tact a cipului și memoriei plăcii grafice nu are nimic de-a face cu restul sistemului PC-ului, mulți posesori de PC ridică aceste frecvențe de tact cu ajutorul unor programe speciale. Acest lucru e avantajos, mai ales în jocurile 3D sensibile la timpul de reacție, însă nu este complet lipsit de riscuri. În general, dacă-ți supratactezi placa grafică, pierzi garanția producătorului! Dacă, de exemplu, în cazul unei plăci grafice care a fost supratactată, survin erori permanente în redarea pixelilor, poți să uiți de schimbarea ei. Din acest motiv, unii producători, cum ar fi, de exemplu, Asus, au asamblat pe unele dintre plăcile lor grafice un chip de supraveghere propriu. Prin acesta, cu ajutorul software-ului alăturat poți verifica temperatura chipului grafic și poți, astfel, evita problemele de supratactare. Pentru supratactare poți folosi, de exemplu, utilitarul Power Strip de pe CD-ul nostru ([www.entechtaiwan.com](http://www.entechtaiwan.com)). Acesta permite, chiar și la plăci grafice nou-nouțe, modificarea tactului de frecvență a cipului și a memoriei grafice. Pentru a nu-ți trimite placa grafică din prima spre zărilor Nirvanei, nu supratacta decât la fiecare nouă încercare, fie cipul, fie memoria, cu câte doi sau trei MHz. După aceea, fă câte un test mai lung cu jocul tău 3D preferat și încearcă Artifact Tester-ul de pe CD-ul nostru. Acești pași îi repeți până când exploatezi la maximum placa grafică. Dacă apar erori de pixeli sau sare afară din aplicații sau sistem, redu valorile tactului la cele inițiale.



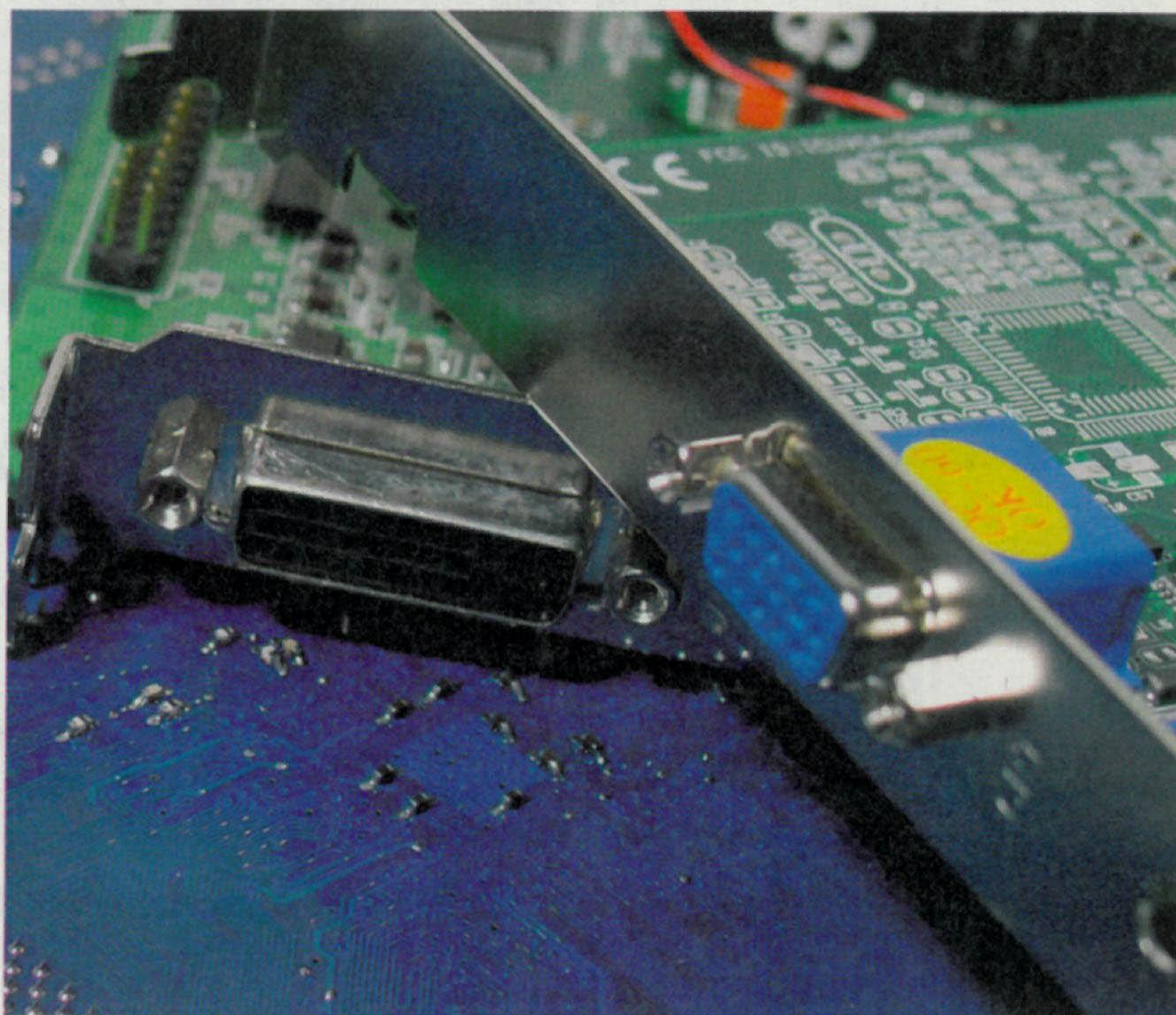
## 5

## Ce monitor am?

Și monitorul utilizat este un instrument de măsură bun pentru achiziția unei plăci grafice noi. La monitoare uzuale, dar destul de proporționale de tip CRT (CRT = engl.: „Cathode Ray Tube”, tub catodic), rezoluția imaginii poate fi setată până la o anumită valoare maximă. Cu cât setezi mai mare rezoluția din acest cadru, cu atât scade refresh rate-ul (frecvența de reluare a imaginii). Rezultatul este o vibrație perturbantă a imaginii. Dacă dispui deja de un monitor TFT („Thin Film Transistor”, tehnologia utilizată la ecranele plate), verifică dacă are o intrare analogică (D-Sub) sau una DVI („Digital Video Interactive”). Intrarea DVI e, în orice caz, de preferat celei analogice. Prin urmare, când îți alegi o placă grafică, ar trebui să alegi una dintre cele 11 plăci DVI. În cazul monitoarelor TFT ieftine și interfața analogică obișnuită, constituie o alegere bună.

## O CHESTIUNE A PUNCTULUI DE VEDERE

În dreapta, vezi ieșirea analogică obișnuită VGA, în stânga, ieșirea DVI pentru monitoare plate digitale.



## Care placă grafică se potrivește la monitorul meu?

## 6

Placa grafică și monitorul realizează o unitate care poate influența considerabil satisfacția de joc la PC. O rezoluție mai mare sporește controlul în jocurile 2D și îmbunătățește la o rezoluție mare calitatea imaginii în jocurile 3D. Dar, ce e de făcut dacă-ți dorești o placă grafică de vârf, dar nu ai decât un monitor de 17"? Rezoluția de joc recomandată la plăcile grafice cu Radeon 8500 sau GeForce3 Ti500 se situează la 1.280x1.024 pixeli - această rezoluție nu poate fi redată de majoritatea monitoarelor de 17" decât cu vibrații. În acest caz, investiția într-o placă grafică scumpă nu prea are sens. Monitoarele TFT oferă, în comparație, o imagine semnificativ mai plăcută, căci, dacă sunt bine fabricate, dau o imagine bogată în contrast și lipsită de vibrații. Monitoarele TFT ultraplate, însă, dispun de o rezoluție prestabilită: pentru jocurile 2D, un model de 15" (maxim 1.024x768 pixeli) este o bază bună. Dacă, însă, vrei cu adevărat să joci ieftin și la rezoluții deosebit ridicate jocuri 3D, atunci nu vei fi fericit decât cu un monitor CRT de 19".



## GIGANTICUL MONITOR

Pentru a putea utiliza rezoluțiile ridicate ale monitorului de 21" și în jocuri, trebuie să ai o placă grafică de calibrul unei GeForce3 sau Radeon 8500.



## Cipuri grafice actuale în detalii

Plăcile grafice le cumpărăm în funcție de cipul grafic folosit. Aici, îți arătăm care sunt cipurile de pe plăcile grafice actuale, ce știu și, înainte de toate, cât de rapid trebuie să fie PC-ul tău, pentru a putea folosi pe din plin aceste plăci.

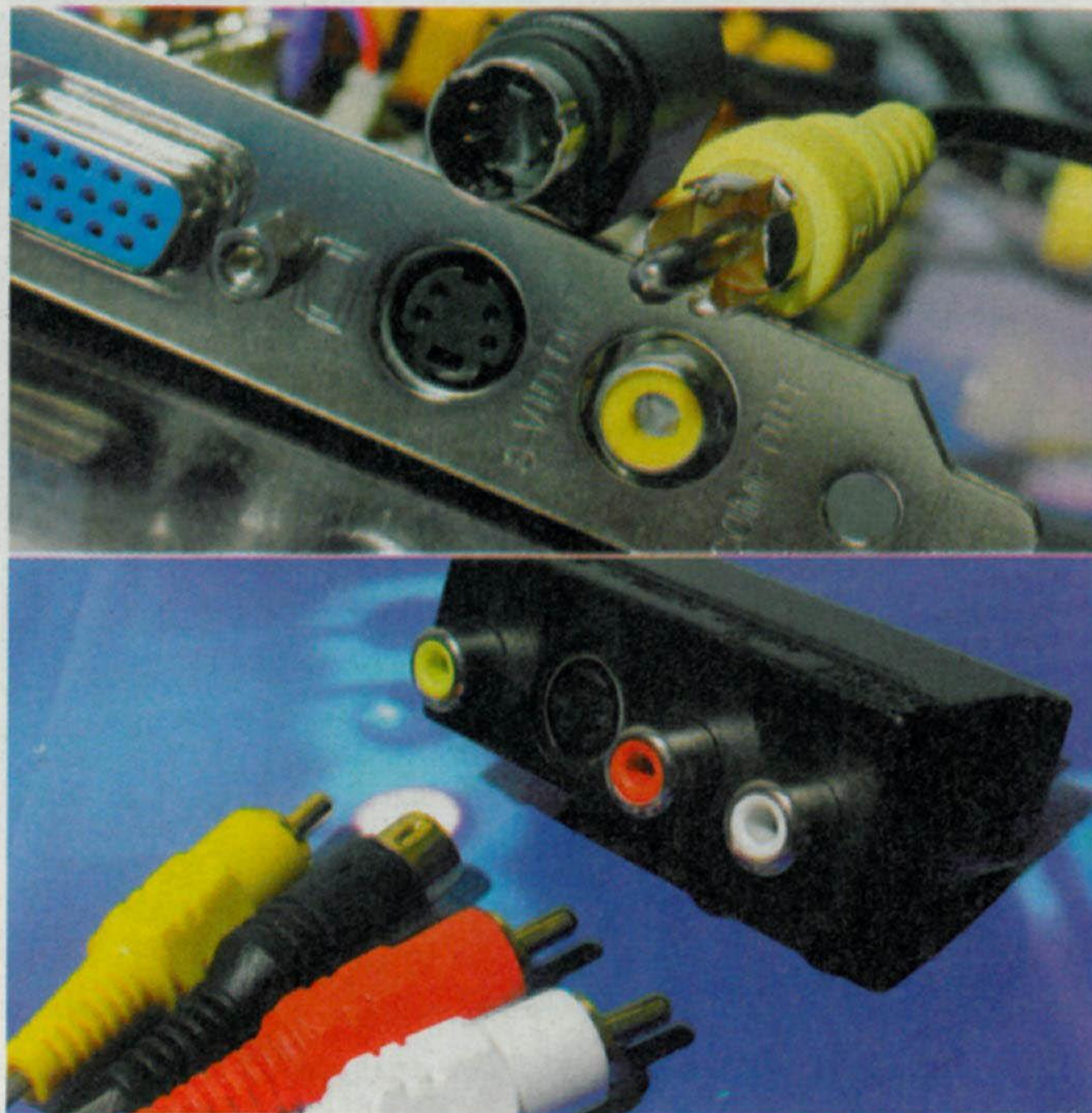
	Plăci grafice până la 108 USD	Plăci grafice până la 174 USD	Plăci grafice peste 174 USD
	<b>GeForce2 MX-200</b>	<b>GeForce2 Ti</b>	<b>Radeon 8500 LE</b>
Producător	Nvidia	Nvidia	Ati
Frecvență standard cip/memorie	175/166 MHz	250/400 MHz	250/500 MHz
Procesor recomandat	<i>Începând cu 300 MHz</i>	<i>Începând cu 700 MHz</i>	<i>Începând cu 900 MHz</i>
Rezoluție 3D recomandată	800x600 bel 16 Bit	1.024x768 bel 16 Bit	1.280x1.024 bel 32 Bit
Hardware T&L	Da	Da	Da
Pixel și Vertex Shader (DX8)	Nu	Nu	Da
Recomandare	Asus V7100 Magic Pure, cca. 65 USD	Sparkle SP6600 Ti, cca. 147 USD	Powermagic Radeon 8500 OEM, cca. 208 USD
	<b>Kyro I</b>	<b>Radeon 7500 OEM</b>	<b>GeForce3 Ti200</b>
Producător	ST Microelectronics	Ati	Nvidia
Frecvență standard cip/memorie	115/115 MHz	270/460 MHz	175/400 MHz
Procesor recomandat	<i>Începând cu 300 MHz</i>	<i>Începând cu 700 MHz</i>	<i>Începând cu 800 MHz</i>
Rezoluție 3D recomandată	800x600 bel 16 Bit	1.024x768 bel 32 Bit	1.024x768 bel 32 Bit
Hardware T&L	Nu	Da	Da
Pixel și Vertex Shader (DX8)	Nu	Nu	Da
Recomandare	3D Prophet 4000XT, cca. 69,5 USD	Ati Radeon 7500 OEM, cca. 156,5 USD	Asus V8200 T2 Deluxe, cca. 278,2 USD
	<b>Kyro II</b>	<b>Radeon 7500</b>	<b>Radeon 8500</b>
Producător	ST Microelectronics	Ati	Ati
Frecvență standard cip/memorie	175/175 MHz	290/460 MHz	275/550 MHz
Procesor recomandat	<i>Începând cu 400 MHz</i>	<i>Începând cu 700 MHz</i>	<i>Începând cu 900 MHz</i>
Rezoluție 3D recomandată	1.024x768 bel 16 Bit	1.024x768 bel 32 Bit	1.280x1.024 bel 32 Bit
Hardware T&L	Nu	Da	Da
Pixel și Vertex Shader (DX8)	Nu	Nu	Da
Recomandare	Innovision Kyro II 4500, cca. 87 USD	Ati Radeon 7500, cca. 165,2 USD	HIS Radeon 8500, cca. 269,5 USD
	<b>GeForce2 MX-400</b>	-	<b>GeForce3 Ti500</b>
Producător	Nvidia	-	Nvidia
Frecvență standard cip/memorie	200/166 MHz	-	240/500 MHz
Procesor recomandat	<i>Începând cu 400 MHz</i>	-	<i>Începând cu 900 MHz</i>
Rezoluție 3D recomandată	800x600 bel 32 Bit	-	1.280x1.024 bel 32 Bit
Hardware T&L	Da	-	Da
Pixel și Vertex Shader (DX8)	Nu	-	Da
Recomandare	Elsa Gladiac 511, cca. 87 USD	-	Leadtek WinFast Titanium 500 TDH, cca. 426 USD

## Am deja un DVD Player?

7

### PLIN DE POSIBILITĂȚI

În stânga vezi ieșirile S-Video, în dreapta mufele Composite. Pentru a urmări filme DVD la PC, îl poți lega pe acesta cu unul dintre cabluri direct, sau prin adaptor SCART (jos) la televizor. Nu uita nici de ieșirea audio a plăcii de sunet.



În total, 20 dintre plăcile grafice prezentate dispun, pe lângă ieșirea de monitor, și de una TV. Dacă știi sigur că nu vei lega calculatorul niciodată la televizor, atunci nu ai nevoie decât de o ieșire VGA. Cu ajutorul mufei TV-Out poți reda imaginea PC-ului direct pe televizor, pentru care există două modalități de conectare: Composite sau S-Video. Prin mufa Composite se transmit informații despre culoare și luminozitate precum și impulsurile de sincronizare pe o singură linie. S-Video transmite luminozitatea și culorile separat, ceea ce asigură o rezoluție și o dispersie de culori mare. La plăcile grafice e deseori de regăsit o mufă Composite sau una combinată S-Video/Composite. Majoritatea plăcilor grafice sunt livrate împreună cu cabluri de adaptare. Dacă vrei să asculți și sunetele prin televizor, atunci, fie legi ieșirea plăcii de sunet la intrarea audio de la televizor, fie legi cablul la televizor prin adaptor SCART. 12 dintre plăcile grafice testate de noi se livrează împreună cu un software pentru redarea DVD-urilor, de care ai neapărată nevoie, dacă vrei să savurezi filmele la calitate digitală.



8

## Vreau să mă uit și la TV prin PC!

Mulți jucători nu folosesc PC-ul doar pentru a se juca, ci și ca înlocuitor de televizor. Pentru aceasta, însă, placa grafică necesită un tuner, la care se poate cupla, de exemplu, un cablu coaxial. Ca și o placă combinată, îți putem recomanda All-in-Wonder Radeon de la Ati, pentru că dispune, nu numai de tunerul TV, ci și de intrări video, software de prelucrare și cipul grafic rapid Radeon - cea mai bună combinație de performanță rapidă de jocuri și funcțiile comode de TV de la ora actuală. Ca o soluție mult mai ieftină se oferă plăcile TV tuner separate cum ar fi ReceiverSystem TvalueRadio de la Terratec (circa 66 USD). Aceste plăci PCI colaborează cu placa grafică

și nu influențează redarea de grafică 3D a acestora. La începutul anului apare în comerț o variantă nouă cu noul cip grafic Radeon 8500, care va suporta și jocurile DirectX 8. AiW Radeon costă în jur de 217 USD. Plăcile grafice actuale cu GeForce3 Ti200 și Ti500 nu se prezintă încă cu o variantă cu tuner TV integrat.



9

## Carton sau ambalaj de lux?

Plăcile grafice se vând de regulă în ambalaje colorate de carton, care sunt puse în magazinele de specialitate pe rafturi. Versiuni semnificativ mai ieftine ale acelorași componente primești atunci când cumperi varianta OEM (OEM = „Original Equipment Manufacturer”). Acestea sunt concepute inițial pentru marii distribuitori, care assemblează plăcile grafice în sistemele lor, dar sunt disponibile și în comerț. E logic că, în acest caz, cartonul, jocul dat pe lângă placa grafică și cablurile sunt de prisos și, astfel, prețul e mai scăzut. Unele plăci grafice OEM sunt, însă, dotate cu memorii mai proaste, sau sunt tactate mai lent decât frații lor „Retail”, ambalați în cartoane colorate. Acest lucru este valabil mai ales la toate plăcile Radeon 8500 OEM. Versiunile de vânzare costă cu 21 - 44 USD mai mult, însă sunt tactate la 275/550 MHz (Radeon 8500), respectiv 290/460 MHz (Radeon 7500). Plăcile OEM lucrează la 250/500 MHz (Radeon 8500 LE) și 270/460 MHz (Radeon 7500). Foarte important este

că plăcile Retail de la Ati le poți recunoaște după faptul că sunt ambalate într-un carton colorat pe care scrie „Built by Ati”. La o placă OEM, cu frecvențe de tact scăzute, găsești textul „Powered by Ati” pe carton. Toate plăcile Radeon 8500 dispun de aceleași componente ca și versiunea originală de la Ati, în schimb cipul și memoria variantelor OEM nu pot fi tactate la nivelul de performanță a plăcilor Retail.



**COLORAT E MAI SCUMP** Nu toți care apelează la plăcile grafice OEM fără ambalaj de prezentare, dispun neapărat de același hardware care se vinde în cartoanele nobile.

10

## Pe ce accesorii pun accent deosebit?

La majoritatea plăcilor grafice din eșantionul de testare există accesorii deosebite, cum ar fi, de exemplu, ochelarii 3D. Asus V8200 T2 Deluxe și noul G3Ti500 Pro-VTG de la MSI se livrează împreună cu câte o pereche de ochelari pentru shootere 3D, cu ajutorul cărora jocurile 3D pot fi redare spațial. Astfel, placa grafică procesează mediul 3D din două unghiuri de privire minimal diferite, în timp ce, alternativ, se întunecă vederea câte unui ochi. Producătorii de plăci grafice AOpen și MSI pun la dispoziție un software care actualizează în mod automat driverul și BIOS-ul plăcilor grafice în mod automat prin Internet. Un element pe care doar MSI îl folosește la plăcile sale grafice se numește Twin Bios. Dacă, în timpul upgrade-ului de BIOS al plăcii grafice nu ies lucrurile cum trebuie, nu trebuie să-ți iei rămas bun de la placă. G3Ti500 Pro-VTG (circa 426 USD) se livrează, pe lângă ochelarii 3D, cu un software de redare DVD, adaptat în mod special pentru redarea spațială a filmelor prin aceștia.



### TOTUL GRATUIT?

La multe plăci grafice poți face economii, dacă nu ai nevoie de extra-uri ca ochelarii 3D sau jocuri.



# Prezentarea plăcilor grafice

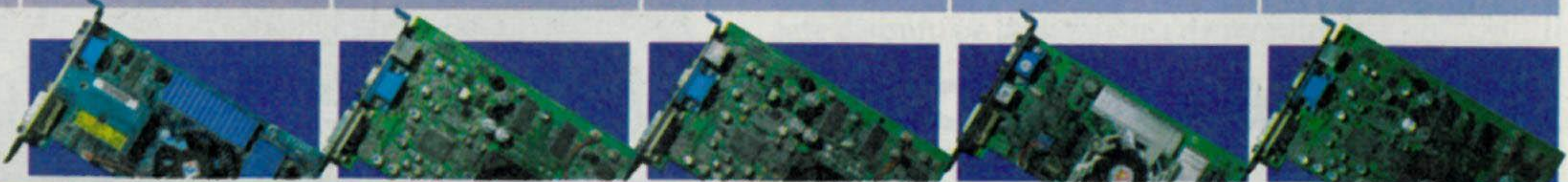
Pe aceste două pagini vezi detaliile tehnice și punctajele a 25 de plăci grafice actuale, pe care le-am testat până în măduvă. La fiecare placă grafică din acest tabel găsești și informații potrivite, referitoare la cei zece pași descriși în prealabil. Dacă ți-ai găsit favoritul personal, merită să compari prețurile de la diferiții vânzători.

Mult succes!

REDACȚIA



Denumire	3D Prophet III Ti-500	Tornado GeForce3 Ti-500	V8200 T2 Deluxe	WinFast Titanium 500TDH	3D Prophet III Ti-200
Producător	Guillemot	Innovision	Asus	Leadtek	Guillemot
Preț	375 USD - Best Computers	345 USD	315 USD	460 USD - Best Computers	250 USD - Best Computers
Frecvența cip/memorie	GF3 Ti-500/240 MHz	GF3 Ti-500/240 MHz	GF3 Ti-200/175 MHz	GF3 Ti-500/240 MHz	GF3 Ti-200/175 MHz
Detalii memorie/tip memorie	250 MHz (DDR)	250 MHz (DDR)	200 MHz (DDR)	250 MHz (DDR)	200 MHz (DDR)
Intrare Video (da/nu)	Nu	Nu	Da	Nu	Nu
Rezoluție 3D optimă/CPU	1.280x1.024 (32 Bit)/peste 900 MHz	1.280x1.024 (32 Bit)/peste 900 MHz	1.024x768 (32 Bit)/peste 800 MHz	1.280x1.024 (32 Bit)/ab 900 MHz	1.024x768 (32 Bit)/peste 800 MHz
Dotări suplimentare	Cablu, prelungitor S-Video	Cablu S-VHS, adaptor	Diverse cabluri	Cablu S-VHS, adaptor	S-Video/mufă Composite
Supratactabil (cip/memorie)	260/565 MHz	260/565 MHz	253/520 MHz	255/565 MHz	225/510 MHz
Punctaj	9,5	9,5	9,5	9,5	9,4
Comentariu	Un Ti-500 excelent cu cooler bun	Un preț bun pentru o placă Ti-500	Un pachet cu multe dotări	Placă foarte bună cu Hardware-Monitoring	Cooler activ bun, totuși potențial mic de supratactare
1. Interfață	AGP	AGP	AGP	AGP	AGP
2. Jocuri recomandate	Jocuri 2D și 3D	Jocuri 2D și 3D	Jocuri 2D și 3D	Jocuri 2D și 3D	Jocuri 2D și 3D
3. Memorie grafică, timp acces	64 MB DDR, 3,8 ns	64 MB DDR, 3,8 ns	64 MB DDR, 4 ns	64 MB DDR, 3,8 ns	64 MB DDR, 4 ns
3.1 Bus memorie grafică	128 Bit	128 Bit	128 Bit	128 Bit	128 Bit
4. Posibilitate de supratactare	Da	Da	Da	Da	Condiționat
5. ieșire monitor	VGA și DVI	VGA	VGA	VGA și DVI	VGA și DVI
6. Dimensiune monitor recomandată	21" Joli	21" Joli	19" Joli	21" Joli	19" Joli
7. ieșire TV	Da	Da	Da	Da	Da
8. Tuner TV	Nu	Nu	Nu	Nu	Nu
9. Retail sau OEM	Retail	Retail	Retail	Retail	Retail
10. Accesorii	-	Software DVD, joc	Ochelari 3D, două jocuri	Software DVD, două jocuri	Software DVD

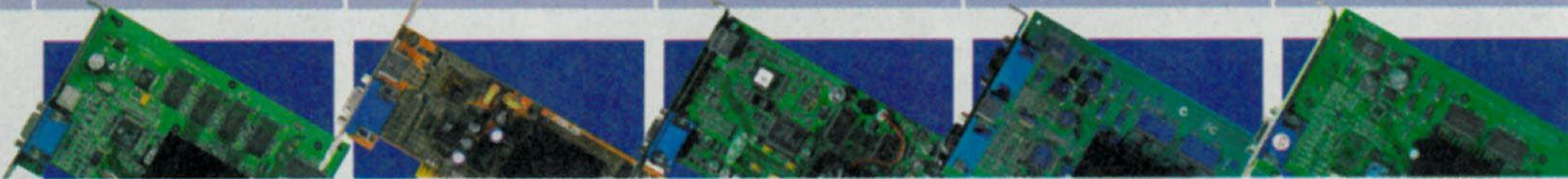


Denumire	GV-GF3200	HIS Radeon 8500 OEM	Radeon 8500 OEM	Sparkle GF3 Ti500	Radeon 8500 OEM
Producător	Gigabyte	Enmic	Alternate	Sparkle	PowerMagic
Preț	315 USD	267 USD	275 USD	366 USD	206 USD
Frecvența cip/memorie	GF3 Ti-200/175 MHz	Radeon 8500 LE/250 MHz	Radeon 8500 LE/250 MHz	GF3 Ti-500/240 MHz	Radeon 8500 LE/250 MHz
Detalii memorie/tip memorie	200 MHz (DDR)	250 MHz (DDR)	250 MHz (DDR)	250 MHz (DDR)	250 MHz (DDR)
Intrare Video (da/nu)	Nu	Nu	Nu	Nu	Nu
Rezoluție 3D optimă/CPU	1.024x768 (32 Bit)/peste 800 MHz	1.280x1.024 (32 Bit)/peste 900 MHz	1.280x1.024 (32 Bit)/peste 900 MHz	1.280x1.024 (32 Bit)/peste 900 MHz	1.280x1.024 (32 Bit)/peste 900 MHz
Dotări suplimentare	Cablu prelungitor S-Video	Diverse cabluri, adaptor	Diverse cabluri, adaptor	Cablu prelungitor S-Video	Diverse cabluri, mufă DVI2VGA
Supratactabil (cip/memorie)	225/510 MHz	260/540 MHz	260/540 MHz	260/565 MHz	260/540 MHz
Punctaj	9,4	9,4	9,4	9,4	9,4
Comentariu	Placă solidă cu jocuri excelente pentru fanii de acțiune	Alternativă bună la Radeon 8500 de la ATI, dispune de Multi-Monitor-Support	Placă solidă, la care poți cupla chiar și două monitoare	Un GeForce3-Ti-500 cu dotare deficitară	O alternativă ieftină la versiunile Retail scumpe
1. Interfață	AGP	AGP	AGP	AGP	AGP
2. Jocuri recomandate	Jocuri 2D și 3D	Jocuri 2D și 3D	Jocuri 2D și 3D	Jocuri 2D și 3D	Jocuri 2D și 3D
3. Memorie grafică, timp acces	64 MB DDR, 4 ns	64 MB DDR, 4 ns	64 MB DDR, 4 ns	64 MB DDR, 3,8 ns	64 MB DDR, 3,8 ns
3.1 Bus memorie grafică	128 Bit	128 Bit	128 Bit	128 Bit	128 Bit
4. Posibilitate de supratactare	Condiționat	Da	Da	Da	Da
5. ieșire monitor	VGA și DVI	VGA și DVI	VGA și DVI	VGA și DVI	VGA și DVI
6. Dimensiune monitor recomandată	19" Joli	21" Joli	21" Joli	21" Joli	21" Joli
7. ieșire TV	Da	Da	Da	Da	Da
8. Tuner TV	Nu	Nu	Nu	Nu	Nu
9. Retail sau OEM	Retail	OEM	OEM	Retail	OEM
10. Accesorii	Software DVD, trei jocuri	Software DVD	Software DVD	-	Software DVD

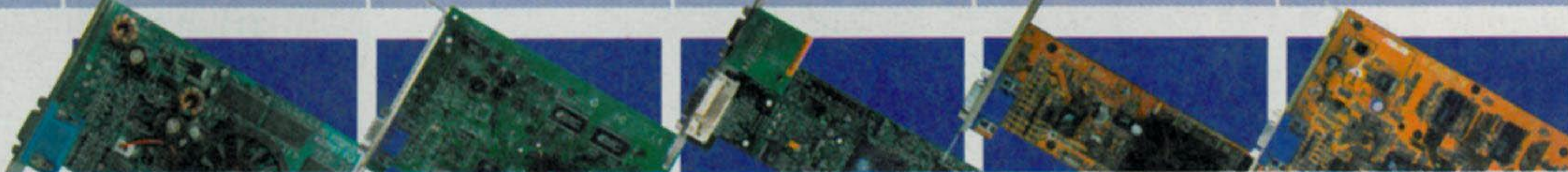




Denumire	V7700 Ti/T	Gladiac 516TV-Out	SP6600 Ti (4ns)	Radeon 7500 OEM	SP 6600 Ti (5ns)
Producător	Asus	Elsa	Sparkle	PowerMagie	Sparkle
Preț	168 USD	163 USD	142 USD	163 USD	130 USD
Frecvența cip/memorie	GF2 Ti/250 MHz	GF2 Ti/250 MHz	GF2 Ti/250MHz	Radeon 7500/270 MHz	GF2 Ti/250 MHz
Detalii memorie/tip memorie	200 MHz (DDR)	200 MHz (DDR)	200 MHz (DDR)	230 MHz	200 MHz (DDR)
Intrare Video (da/nu)	Nu	Nu	Nu	Nu	Nu
Rezoluție 3D optimă/CPU	1.024x768 (16 Bit)/peste 700 MHz	1.024x768 (16 Bit)/peste 700 MHz	1.024x768 (16 Bit)/peste 700 MHz	1.024x768 (32 Bit)/peste 700 MHz	1.024x768 (16 Bit)/peste 700 MHz
Dotări suplimentare	Cablu prelungitor S-Video	S-Video-/mufă Composite	Cablu prelungitor S-Video	Cablu S-VHS, adaptor	Cablu prelungitor S-Video
Supratabil (cip/memorie)	305/475 MHz	295/460 MHz	300/460 MHz	310/250 MHz	280/440 MHz
Punctaj	<b>9,2</b>	<b>9,1</b>	<b>9,1</b>	<b>9,1</b>	<b>9,0</b>
Comentariu	0 placă cu dotare bună, ușor supratabilă	Memorie cam slabă fără Player DVD în dotare	Cea mai bună recomandare de preț a PC Games	Nu are avantaje semnificative față de versiunea Retail 7500 de la Ati.	Memorie și mai slabă, dar totuși ieftină
1. Interfață	AGP	AGP	AGP	AGP	AGP
2. Jocuri recomandate	Jocuri 2D și 3D	Jocuri 2D și 3D	Jocuri 2D și 3D	Jocuri 2D și 3D	Jocuri 2D și 3D
3. Memorie grafică, timp acces	64 MB DDR, 4 ns	64 MB DDR, 5 ns	64 MB DDR, 4 ns	64 MB DDR, 4 ns	64 MB DDR, 5 ns
3.1 Bus memorie grafică	128 Bit	128 Bit	128 Bit	128 Bit	128 Bit
4. Posibilitate de supratactare	Da	Da	Da	Da	Da
5. Ieșire monitor	VGA	VGA	VGA	VGA și DVI	VGA
6. Dimensiune monitor recomandată	19 Toli	19 Toli	19 Toli	19 Toli	19 Toli
7. Ieșire TV	Da	Da	Da	Da	Da
8. Tuner TV	Nu	Nu	Nu	Nu	Nu
9. Retail sau OEM	Retail	Retail	Retail	Retail	Retail
10. Accesorii	Software DVD, două jocuri	Un joc	-	Software DVD	-



Denumire	Video Station MX-400-A	V7100 Pro/T PCI	Radeon 32	Gladiac 511PCI	SP6800 PCI
Producător	Aopen	Asus	Ati	Elsa	Sparkle
Preț	142 USD	130 USD	112 USD	125 USD	99 USD
Frecvența cip/memorie	GF2 MX-400/200 MHz	GF2 MX-400/200 MHz	Radeon/164 MHz	GF2 MX-400/200 MHz	GF2 MX-400/200 MHz
Detalii memorie/tip memorie	166 MHz	166 MHz	164 MHz	166 MHz	166 MHz
Intrare Video (da/nu)	Da	Nu	Nu	Nu	Nu
Rezoluție 3D optimă/CPU	800x600 (32 Bit)/peste 400 MHz	800x600 (16 Bit), peste 400 MHz	800x600 (16 Bit), peste 400 MHz	800x600 (16 Bit), peste 400 MHz	800x600 (16 Bit), peste 400 MHz
Dotări suplimentare	Splitter cablu	Cablu S-VHS, adaptor	Cablu S-VHS, adaptor	Cablu	Nici una
Supratabil (cip/memorie)	215/180 MHz	220/180 MHz	180/175 MHz	220/175 MHz	220/185 MHz
Punctaj	<b>8,8</b>	<b>8,8</b>	<b>8,8</b>	<b>8,8</b>	<b>8,7</b>
Comentariu	Placă grafică Allround cu funcție separată de TV	Bine supratabilă, dar scumpă	Un partener PCI perfect pentru seriile de vizionare DVD	Pentru formatul ei PCI etotusi foarte bună în grafică de 16 Biți	Placă PCI cu performanță bună și preț mic
1. Interfață	AGP	PCI	PCI	PCI	PCI
2. Jocuri recomandate	Jocuri 2D și 3D	Jocuri 2D și 3D	Jocuri 2D și 3D	Jocuri 2D și 3D	Jocuri 2D și 3D
3. Memorie grafică, timp acces	32 MB SDR, 5,5 ns	32 MB SDR, 5 ns	32 MB SDR, 6 ns	32 MB SDR, 6 ns	32 MB SDR, 5 ns
3.1 Bus memorie grafică	128 Bit	128 Bit	128 Bit	128 Bit	128 Bit
4. Posibilitate de supratactare	Condiționat	Da	Da	Da	Da
5. Ieșire monitor	VGA	VGA	VGA	VGA	VGA
6. Dimensiune monitor recomandată	17 Toli	17 Toli	17 Toli	17 Toli	17 Toli
7. Ieșire TV	Da	Da	Da	Da	Nu
8. Tuner TV	Da	Nu	Nu	Nu	Nu
9. Retail sau OEM	Retail	Retail	Retail	Retail	Retail
10. Accesorii	Software înregistrare, Software DVD	-	-	Software DVD, două jocuri	-



Denumire	3D Prophet 4000XT PCI	3D Blaster GeForce2 MX	Millennium G550	3D Blaster GeForce2 MX200	V7100 Magic Pure
Producător	Hercules	Creative	Matrox	Creative	Asus
Preț	107 USD	112 USD	142 USD	77 USD	95 USD
Frecvența cip/memorie	STM Kyro I/115 MHz	GeForce2 MX/175 MHz	G550/nemăsurabil	GF2 MX-200/175 MHz	GF2 MX-200/175 MHz
Detalii memorie/tip memorie	115 MHz	166 MHz	nemăsurabil	166 MHz	166 MHz
Intrare Video (da/nu)	Nu	Nu	Nu	Nu	Nu
Rezoluție 3D optimă/CPU	800x600 (16 Bit), peste 400 MHz	800x600 (16 Bit), peste 400 MHz	800x600 (16 Bit), peste 400 MHz	1.024x768 (16 Bit), ab 400 MHz	1.024x768 (16 Bit), peste 400 MHz
Dotări suplimentare	Nici una	Nici una	HeadCasting Engine	Nici una	Nici una
Supratabil (cip/memorie)	125/125 MHz	215/180 MHz	Nicht messbar	190/175 MHz	185/185 MHz
Punctaj	<b>8,5</b>	<b>8,5</b>	<b>8,4</b>	<b>8,3</b>	<b>8,2</b>
Comentariu	Performanță bună și dotare slabă	Placă PCI cu GeForce2 MX și două jocuri bune	Excelent în 2D, foarte lent în 3D	Legătura îngustă de 64-Biți frânează în jocurile 3D.	Un MX200 normal cu Tuning Tool
1. Interfață	PCI	PCI	AGP	AGP	AGP
2. Jocuri recomandate	Jocuri 2D	Jocuri 2D și 3D	Jocuri 2D	Jocuri 2D	Jocuri 2D
3. Memorie grafică, timp acces	32 MB SDR, 7 ns	32 MB SDR, 6 ns	32 MB DDR, nicht messbar	32 MB SDR, 6 ns	32 MB SDR, 5,5 ns
3.1 Bus memorie grafică	128 Bit	128 Bit	64 Bit	64 Bit	64 Bit
4. Posibilitate de supratactare	Da	Da	Nu	Condiționat	Condiționat
5. Ieșire monitor	VGA	VGA	VGA și DVI	VGA	VGA
6. Dimensiune monitor recomandată	17 Toli	17 Toli	17 Toli	17 Toli	17 Toli
7. Ieșire TV	Nu	Nu	Da	Nu	Nu
8. Tuner TV	Nu	Nu	Nu	Nu	Nu
9. Retail sau OEM	Retail	Retail	Retail	Retail	Retail
10. Accesorii	-	Trei jocuri	Software DVD	Două jocuri	Tuning Tool



# THRUSTMASTER®

*Play with reality!*

## STEERING WHEELS

**360modena**  
*PRO Racing wheel*



## JOYSTICKS

**TOPGUN**  
★  
**AFTERBURNER**  
JOYSTICK



## GAMEPADS

**FireStorm**  
**DUAL POWER**  
GAMEPAD



[www.thrustmaster.com](http://www.thrustmaster.com)

UNIC REPRESENTANT: **UBI SOFT SRL**  
Bd. Primaverii nr. 51, sector 1, Bucuresti  
Tel: 01/231.67.69 Fax: 01/231.67.66  
e-mail: [sales@ubisoft.ro](mailto:sales@ubisoft.ro)



# STRATEGIE

Strategie | Tactică | Simulator de construcție

## După Desperados - Robin Hood!



Luăți Desperados al lui Spellbound, înlocuiți-i pe cowboys cu "mafia" engleză a Evului Mediu și veți obține Robin Hood! Wanadoo Editions a semnat cu studioul german Spellbound contractul pentru realizarea următorului lor joc: **Robin Hood**. Acest joc de acțiune tactică reia principiul lui Desperados. Acesta, la rândul său, copiind clasicul Commandos, va propune același tip de gameplay în timpul lui Richard Inimă-de-Leu. Bravo pentru originalitate! Iată un extras din comunicatul de presă: **Robin Hood** va transpune jucătorii într-un ambient medieval spectaculos și realist, din desigurile pădurii Sherwood, până pe meterezele castelului Nottingham. Scenariul aduce pe PC personajele cele mai emblematice ale legendei lui Robin Hood: Lady Marianne, Little John, Brother Tuck, Guy de Gisbourne etc. Sunt prevăzute 40 misiuni și sistemul de joc va fi tot cel cu razele de vedere. Apariția este prevăzută pentru PC în trimestrul III al anului 2003.

## Starcraft 2: Blizzard dezmente



Nu, nu a afirmat nimic și noi nu am auzit nimic. Despre ce vorbeam, de fapt? Departamentul de relații cu presa de la Blizzard a reacționat la declarațiile lui Bill Roper, vice-președintele societății. Acesta promitea, într-un interviu acordat unei reviste coreene, că **Starcraft 2** va fi realizat de Blizzard. Nu făcea decât să confirme ceva ce este evident pentru toți, pentru că ar fi absurd ca Blizzard să renunțe la licența lui **Starcraft**, și că era sigur că beneficiază, pe un anumit termen, de o urmare, ca toate jocurile realizate de Blizzard. Totuși, departamentul de relații cu presa de la Blizzard a ținut să precizeze că Bill Roper nu ar fi confirmat nimic referitor la **Starcraft 2**.

## Warcraft III în faza beta

Trebuia să se întâmple o dată. **Warcraft III**, îndelung așteptatul joc de strategie de la Blizzard, este în sfârșit disponibil în testul beta. "Disponibil", bineînțeles cu condiția să fii canadian sau american (aveți cumva probleme?) și să fii unul dintre cei 5.000 de aleși dintre cei 100.000 candidați. Supără cumva ceea ce am spus? Chiar dacă mai trebuie să dea dovadă de răbdare, pentru gamerii români victoria se apropie! Suntem cu voi! În special, dacă o să vă procurați jocul înaintea noastră!



## Imperium Galactica 3

Apariția lui **Imperium Galactica 3: Genesis** a fost anunțată pentru al doilea semestru al lui 2002. Apariția unui demo a acestui joc de strategie spațială riscă să se facă și ea așteptată...

## Airline Tycoon Evolution

Firma franceză Monte Cristo va scoate pe piață un nou episod din nesfârșita serie a jocurilor **Tycoon**. Jocul se bazează pe precursor apărut în anul 2000: **Airline Tycoon**. Ceea ce apare nou este posibilitatea de a proiecta și construi avioane proprii. Apariția jocului a fost preconizată pentru luna mai a anului curent.

## The Sims: Vacation

Electronic Arts a anunțat oficial apariția unui nou add-on pentru celebrul simulator social. Deocamdată, în afara termenului de apariție, sfârșitul acestei primăveri, producătorul n-a dat publicității nici un detaliu.

## BAROMETRU

Cele mai așteptate jocuri de strategie ale cititorilor PC Games:

- 1 **Warcraft 3**  
RTS | februarie 2002  
Vivendi Universal
- 2 **Age of Mythology**  
RTS | mai 2002  
Microsoft
- 3 **Praetorians**  
RTT | iunie 2002  
Pyro Studios
- 4 **Anno 1503**  
Strategie de constr. | aprilie 2002  
EA Games
- 5 **Heroes of Might & Magic 4**  
TBS | februarie 2002  
Infogrames
- 6 **Master of Orion 3**  
TBS | martie 2002  
Infogrames
- 7 **ST: Bridge Commander**  
Strategie | martie 2002  
Activision
- 8 **Resistance**  
RTS | octombrie 2002  
Powderworks
- 9 **Republic**  
Strategie | aprilie 2002  
Elixir Studios
- 10 **Glade**  
Strategie de constr. | martie 2002  
Infogrames



# Port Royale

Aruncați ancora,  
strângeți pânzele!

Producătorii lui  
Patrician 2 au ajuns și  
în Caraibe. **Va depăși  
Port Royale marele  
înaintaș Anno 1602?**

**C**omparația cu Anno 1602 nu este întâmplătoare, ambele jocuri au acțiunea în apele Atlanticului și, totuși, sunt diferite. În timp ce Anno 1602 pune accent pe aspectul construirii, Port Royale se aseamănă mai mult cu Patricians 2, punând în centru comerțul, cu toate aspectele sale. Producătorii de la Ascaron au mutat acțiunea din apele Mării Nordului și ale Mării Baltice, în însoritele insule din Caraibe, în secolele XVI și XVII. Jocul vă poartă în Antigua, Martinica sau Barbados. 60 porturi vă așteaptă să le vizitați, în Cuba, Florida sau Mexic. Lucrurile nu sunt așa pașnice prin Caraibe, cum par la prima vedere, dovadă fiind multele filme cu pirați, realizate pornind de la realitatea din această zonă. Producătorii lui Port Royale au gândit, pe lângă aspectele comerciale, și bătălii navale, aventuri, acțiuni

piraterești, descoperiri, construcții și chiar politică.

Începeți jocul ca și simplu căpitan, într-una din marinele celor patru țări istorice cu tradiție maritimă: Spania, Olanda, Franța și Anglia. Aveți la dispoziție o corabie modestă și o hartă maritimă necunoscută, aproape albă. Pentru a ajunge în mult râvnitul post de guvernator, vă este pus la încercare talentul de a descoperi noi ținuturi. Pentru câțiva golanți cumpărați rom și vă avântați în larg. Cu cât navigați mai departe și descoperiți mai multe ținuturi și porturi, cu atât mai



mică va fi porțiunea necunoscută a hărții.

Când ați găsit pentru prima dată o rută profitabilă de comerț, nu stați pe gânduri pentru a avea un profit frumos. Cum ar fi să aveți propria plantație? Minunat. Din Europa sosesc noi coloniști și aventurieri pentru a-și căuta norocul, sau o soartă mai bună. Atrageți-i în orașul din care ați pornit, construiți acolo o plantație de zahăr și veți avea o mică mină de aur. În complexul sistem economic, nu vă conduceți doar propriile afaceri, puteți controla chiar și orașe. Când aveți grijă de locuitori, le dați locuri de muncă, apărați orașul de necazuri și aduceți noi coloniști, iar regiunea va înflori. Acum este momentul să lăsați pe mâna AI-ului, prin funcția automată de management, grija negoțului și să o porniți în căutarea aventurii pe mare.

Dar, de ce să nu fiți în pielea unui pirat? Având o fregată, un echipaj bun și tunuri redutabile, puteți ataca navele de comerț și, cu puțin noroc, chiar vă veți mări flota, prin capturarea altor nave. Dacă locuitorii unei cetăți rivale au fost tâlhăriți, cu atât mai bine! Țările își schimbă alianțele precum se schimbă cămășile vara: Anglia se poate alia cu Spania împotriva Olandei, apoi cu Franța contra Spaniei. Pentru a nu avea astfel de surprize diplomatice, trebuie să fiți maștri ai diplomației. Dispunând de bani mulți și o flotă puternică, aveți un rol însemnat pe plan politic. Imediat veți fi rugați să acceptați o funcție de guvernator. Ca și

**Port Royale va fi mai puțin complex decât Patricians 2, însă mulțumită bătăliilor navale îmbunătățite și a numărului mai mare de misiuni, va avea aceeași profunzime.**

În *Patricians 2*, jocul are și multe mini-misiuni: vânați piratii, sunteți curieri, căutați comori, distrugeți flote inamice, escortați persoane de vază, bombardați un port fortificat, schimbați un guvernator spaniol cu unul englez.

Dacă *Patricians 2* a avut o grafică bună, Ascaron vrea ca grafica lui *Port Royale* să fie și mai reușită. Producătorii au realizat o îmbinare între grafica clasică Iso și elemente 3D. Marea și vasele sunt reprezentate tridimensional, insulele, casele, plantele și oamenii bidimensional. Controlul este, de asemenea, îmbunătățit, meniul este cu totul nou, statisticile nu sunt numeroase, iar atractivitatea jocului va fi mărită.



#### PRIMA IMPRESIE

La vremea respectivă, am navigat cu plăcere alături de *Anno 1602* și *Patricians 2*. Se pare că *Port Royale* va oferi mai multă aventură și mai puțină economie și comerț. Cred că toată lumea își dorește așa ceva.

MARIUS TEPELEA

Producător ..... Ascaron  
Termen ..... iunie 2002

PC Games februarie 2002



GRAFICĂ MIXATĂ  
Corăbiile și marea  
sunt reprezentate în  
3D, insulele în grafi-  
ca clasică Iso.



PROTOTIP Meniul este  
mult mai simplu decât  
în Patricians 2. Harta  
din colțul din dreapta  
sus vă arată întregul  
teritoriu.

SURSĂ DE BANI Această pescărie e o sursă binevenită de câștig. Peștele va fi vândut mai departe, în porturi.





# Far West



**HAI CU TATA'** Banii îi obțineți din vânzarea vitelor. Un cowboy e musai să le însoțească pe vite la oraș, pentru simplul motiv că ele nu cunosc singure drumul.

**În Far West evoluati de la un simplu cowboy,**

**la apelativul de baron al vitelor.**

**Hoții de vite, bandiții și fermierii concurenți caută să vă oprească în carieră.**

**I**n Vestul sălbatic al secolului XIX nu erau prea multe posibilități de a face avere: trebuia să găsiți aur, să jefuiți poștalioane, să omorâți piei roșii sau să creșteți vite. Tipic pentru un sudist, nu? Far West caută să aducă toate aceste lucruri într-un simulator economic, care are elemente de construcție și acțiune. Înainte de a vă ocupa de creșterea vitelor, trebuie să treceți printr-un oraș. Într-un saloon sunt diverși cowboys, care au anumite abilități, cum ar fi prinsul vitelor, trasul cu arma ș.a. Aveți nevoie de astfel de oameni și de diverse trăsuri pentru a vă păzi câmpiile și a vă însemna vitele cu fierul roșu. Pentru ca angajații voștri să fie mulțumiți trebuie să-i aprovizionați cu fasole, cafea și whiskey. Profitul e bine să-l reinvestiți, ceea ce va duce la creșterea septelului. Astfel veți crește numărul vitelor, veți avea pășuni mai multe și veți vinde animalele negustorilor din orașe. Creșterea economică presupune construcția și dezvoltarea unor clădiri noi la ranch-ul propriu. Numai așa depozitele vor fi pline de mărfuri, trăsurile vor fi în hambare iar cowboys se vor odihni în casele pentru lucrători. Asta e idealul, dar nu e așa de ușoară viața în Far West. Hoții de vite fac câte-un raid reușit prin turmele voastre iar, la numărătoreala de seară, veți ieși, sigur, în minus. Ar fi bine ca angajații voștri să mânuiască Colt-ul precum John Wayne, dar nu prea e așa. În urma duelurilor cu bandiții, angajații primesc

puncte de experiență, dacă e cazul, ceea ce îi va face mai buni țințași, călăreți mai rapizi sau crescători de vite mai buni.

Misiunile tutorial și un grad de dificultate variabil și prietenos pentru începători au grijă ca jocul să nu fie plictisitor pentru cei care nu sunt fani ai simulatoarelor. În timpul campaniilor single vă puteți lua la întrecere cu adversari umani, în ceea ce privește economia din Vestul sălbatic.



## PRIMA IMPRESIE

Far West a luat câte puțin din fiecare gen și a încercat să realizeze ceva interesant, într-o grafică 3D. Dacă nu doar pasionații de simulatoare economice vor fi atrași de el, înseamnă că producătorii de la Greenwood Entertainment și-au atins scopul.

MARIUS TEPELEA

Producător ..... Greenwood Entertainment  
Termen ..... mai 2002



# Natural Resistance



**ANARHIE** În viitorul sumbru din Natural Resistance, se aplică legea junglei: cel mai tare din parcare.



**ȘI MÂNA GREBLĂ SE FĂCU** Vă întâlniți cu un vehicul într-o misiune, se poate fura fără grijă. Doar e anarhie, nu?



**CETOS** Dacă funcția de zoom a camerei e la maximum, nu mai recunoașteți figurile din joc. O fi de la virusii epidemiei?

**După o epidemie mortală, grupările paramilitare supraviețuitoare se luptă pentru a deține puterea pe pământ.**

**L**a un semnal, vă aruncați la pământ, fiecare dintre luptătorii care vă însoțesc purtând o mitralieră asupra sa. Ați ochit un depozit de muniții, pe care vreți să-l jefuiți. Așteptați momentul potrivit, în spatele unei movile stă un blindat, pe care trebuie să-l capturați (a se citi "furați") și să-l duceți în tabăra proprie. Dați semnalul de atac, și mica voastră trupă deschide focul. Durează puțin până veți reuși să goliți depozitul de muniție. Cam astfel stau lucrurile în **Natural Resistance**, care aduce, de foarte, foarte departe, cu celebrul **Commandos 2**. Peisajul 3D și transportul în vehicule blindate deosebesc acest joc de arhetipul RTS-urilor clasice, și cam atât. Se pare că acțiunea este destul de monotona, așa că nu vă vor fremăta degetele pe tastatură în timpul jocului.

Jocul se desfășoară pe un fundal apocaliptic, pe pământ izbucnește o epidemie care va scăpa de sub control și se va generaliza pe toate continentele. Miliarde de oameni mor și se caută un antidot. Fabricile sunt părăsite, supermarket-urile pustii, mașinile zac abandonate care pe unde, în timp ce oamenii sănătoși trebuie să facă față panicii. Începe lupta pentru supraviețuire, cei teferi ajungând să se omoare pentru alimente. Când cineva găsește niște boarfe sau unelte, va fi fericit cu ele, până va fi, la rândul său, omorât. Brrr! Macabru scenarist! De situație profită mici grupări teroriste, care vor controla din ce în ce mai mult teritoriul.

Teroriștii adună arme de la vechile depozite militare, construiesc vehicule cu ce au la îndemână, sau le fură și terorizează pe toată lumea. Unei asemenea bande veți aparține de nevoie, la început nedorind să faceți parte

din rândurile ei sau, cel puțin așa se pare. Apoi vă veți întreba dacă nu există un antidot pentru virusul mortal, undeva pe pământ. Vă puteți duce ca și voluntar în laboratoarele rămase, unde veți lucra la o rețea de computere în cercetare. Și cam atât. Poate versiunea finală e mai reușită decât am putut să constatăm până acum.



## PRIMA IMPRESIE

Jocul se vrea un RTS apropiat de **Commandos**, unde o grupă de soldați trebuie să rezolve anumite misiuni. De la dorință până la putință e drum lung. Până aici, nimic original. **Natural Resistance** vine, însă, cu un scenariu macabru, care dorește să amintească de filmele apocaliptice: sfârșitul lumii, supraviețuitorii se bat pentru resursele rămase, *Mad Max*... Chiar dacă jocul este așteptat de mulți fani ai RTS-urilor, rămâne întrebarea: au intrat unii producători de strategie în criză de idei și de inspirație?

MARIUS TEPELEA

Producător ..... Silver Style  
Termen ..... martie 2002

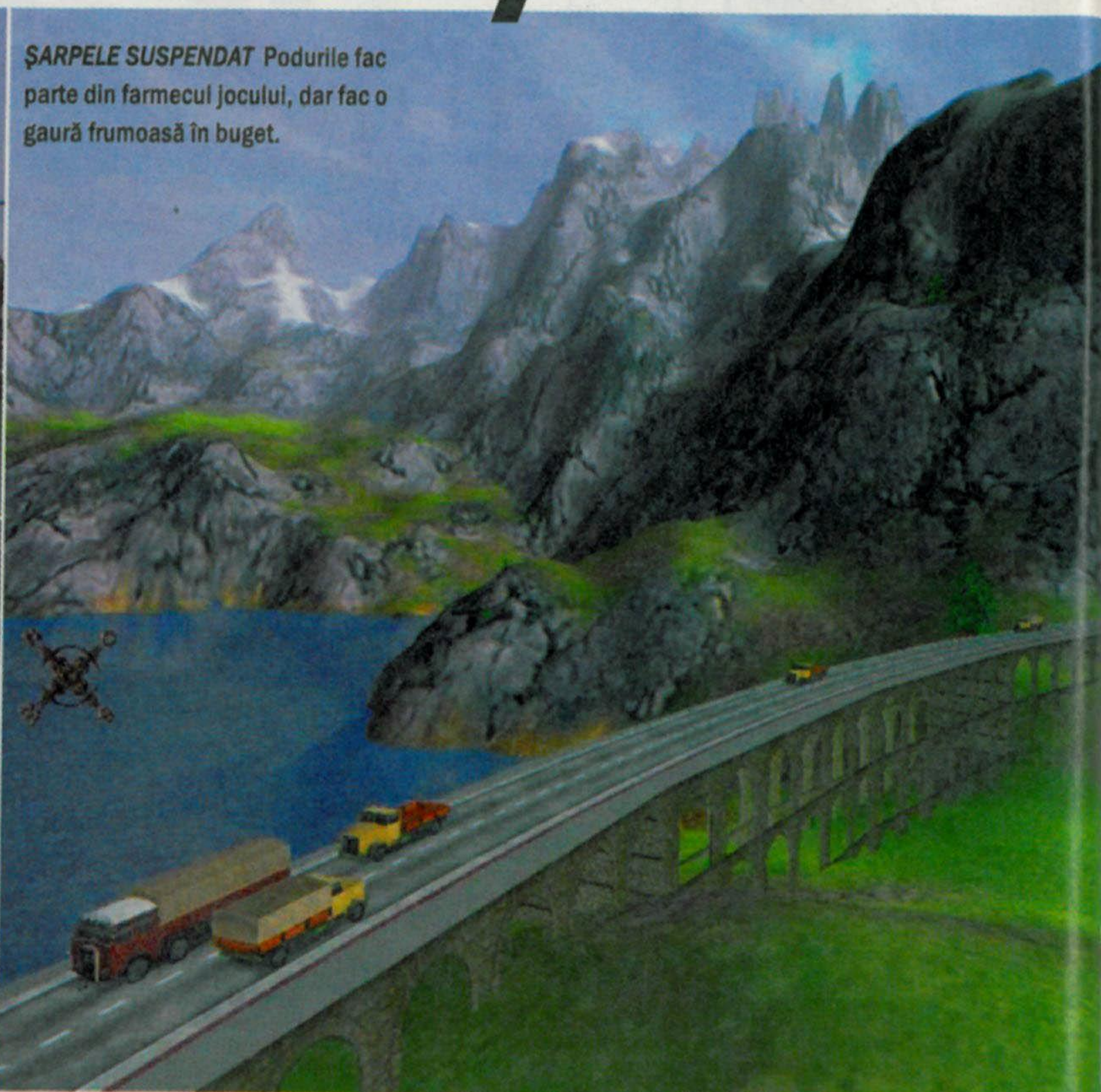


# Trains & Trucks Tycoon

**AUTENTIC** Mijloacele moderne de transport, cum ar fi trenul francez de mare viteză TGV, nu aveau voie să lipsească din joc.



**ȘARPELE SUSPENDAT** Podurile fac parte din farmecul jocului, dar fac o gaură frumoasă în buget.



**ROBUST** Autobuzele sunt cele mai potrivite pentru a transporta pasagerii pe distanțe scurte. La rutele mai lungi sunt recomandate avioanele.



Companiile de căi ferate europene, printre care și cunoscuta Deutsche Bahn, înregistrează pierderi în ultimii ani. Parcă numai ele?... Cu ajutorul noului simulator economic **puteți demonstra cum se conduce cu adevărat o afacere.**

**P**lătitorii europeni de taxe subvenționează pierderile principalelor companii de căi ferate europene, cifrate la milioane de euro în fiecare an. Dacă ei sunt mulțumiți, ce să mai spunem de C.F.R.-ul nostru? Pasionaților de jocuri **Tycoon**, dar și călătorilor frustrați împătimiți ai jocurilor PC, li se adresează noul simulator **Trains & Trucks Tycoon**. Jocul îmbină simularea economică și strategia de construcții, încercând să simuleze cât mai adecvat transportul de pasageri și mărfuri. Cine a înghețat pe peronul unei gări așteptând un tren întârziat din cine știe ce motive, știe reacția celor care sunt nevoiți să treacă prin asemenea experiențe.

Pe lângă trenuri, jocul vă pune la dispoziție și camioane, autobuze și avioane. Fiecare mijloc de transport are avantajele și dezavantajele sale, atunci când pasagerii se grăbesc să ajungă la o anumită destinație: de aceea, e bine

să aveți pregătit, pentru orice eventualitate un omnibus mai modest. Jocul prezintă o grafică 3D atipică pentru un simulator, având 150 tipuri de clădiri realiste. În timp ce construiți drumuri, cumpărați mijloace de transport și trasați rutele, trece timpul pe negândite.

Dacă nu începeți jocul alegând unul dintre cele patru scenarii, anul de pornire va fi 1820 și va trebui să țineți pasul cu noile tipuri de mijloace de transport care apar. Dacă în secolul XIX va fi mai ușor să faceți bani, în anul 2000 puteți ajunge îndată la faliment. Puteți transporta 25 tipuri de mărfuri, având la dispoziție 50 mijloace de transport, inspirate din realitatea istorică, printre ele TGV-ul francez și ICE-ul german.

Jocul oferă elemente ce i-ar putea atrage și pe pasionații de trenulețe, aveți posibilitatea să închegați o rețea de căi ferate după gustul vostru, de la cea mai mică șină de tren până

la cele mai rezistente poduri. Fanii trenulețelor de jucărie vor putea să le așeze frumos în cutiuțele lor, fiindcă **Trains & Trucks Tycoon** le oferă tot ce au visat. Jocul are și un mod liber de construcție, Sand Mode, nefiind îngrădit de scenarii. Aici banii nu au importanță, putând construi în voia inimii.



## PRIMA IMPRESIE

Este greu de crezut că un simulator va ajunge la nivelul unui **Transport Tycoon**, ca să nu mai pomenim de celebrul **Railroad Tycoon**. Jocul celor de la Virtual X-citement promite să fie la fel de reușit. Dacă va fi așa, rămâne să vedem odată cu venirea mărțișorului.

MARIUS TEPELEA

Producător ..... Virtual X-citement  
Termen ..... martie 2002



# ACTION

Ego-Shooter | Action-Adventure | Jump & Run

## Cu ce va semăna Doom 3?



John Carmack, guru-ul jocurilor de acțiune 1<sup>st</sup> person, s-a exprimat recent cu privire la următorul său joc - **Doom 3**, a cărui dată de apariție pentru PC nu este cunoscută încă. Vizibil hărțuit de atacurile de pe forumurile americane, a decis în sfârșit să dezvăluie câteva informații despre următorul său engine 3D. Astfel, am aflat că motorul lui **Doom 3** este optimizat pentru luminile și umbrele dinamice. Datorită acestui fapt capacitățile sale în materie de poligoane prezente pe ecran trebuiau să fie mai slabe decât ale concurenților momentului (engine-ul **Unreal 2**). Majoritatea scenelor (sau maps + obiecte) vor avea mai bine de 150.000 poligoane (contra 10.000 la o hartă din **Quake 3**), cu personaje foarte detaliate, care au aproape 500.000 poligoane în forma lor originală pe stația de lucru. Pe scurt, motorul afișează de peste de zece ori mai multe poligoane decât în **Quake 3**, exploatând funcții de înfrumusețare care îi vor da desigur o atmosferă deosebită.

La vederea acestor date, **Doom 3** ar putea să nu fie motorul 3D de avangardă la care ne așteptam în termeni de benchmark...

## Ghost Recon

De acum înainte va trebui să-l numim "Tom Clancy's **Ghost Recon: Desert Siege**". Pentru cei care sunt în posesia jocului original, ar fi bine să-și instaleze patch-ul de pe CD: corecții de bug-uri, o ameliorare a performanțelor etc, toate acestea pentru 35 MB.

## Bohemia Interactive

Pe lângă faptul că există un site dedicat lui **Independence Lost** și că **Marek Spaniel**, director al **Bohemia Interactive** a confirmat existența proiectului, nu mai putem adăuga nimic. Abundă însă zvonurile despre acest misterios proiect: unii susțin că ar fi un proiect personal al unui angajat al firmei, alții că ar fi o lucrare a lui **Crescent Technologies** pentru corpul de Marines americani. **Spaniel** însă susține că este un proiect care aparține în exclusivitate lui **Bohemia Interactive**, dar nu a mai făcut alte comentarii. Nu se știe, deci, dacă va fi un alt joc sau un add-on. Sigur este că **Independence Lost** pare foarte interesant, în special pentru ambianță, care este foarte actuală.

## Day of Defeat II

A apărut mult așteptatul mod de **Half-Life**, care prezintă anumite scene fictive din al doilea Război Mondial. Pachetul are 185 de Mb și conține, pe lângă armele și modelele noi, și o grămadă de hărți nevăzute. În plus, producătorii au schimbat și sunetele jocului.



## Soldier of Fortune multiplayer

Rick Johnson de la **Raven Software** a relevat două caracteristici noi ale multiplayer-ului lui **Soldier of Fortune**. Prima este dată de un generator de misiuni cazuale și de un nou sistem de creare a jocului, capabil să creeze până și un teren dinamic, clădiri, ziduri etc. În esență, datorită acestei tehnologii, cine vrea să realizeze un MOD va avea parte de ajutor, putând doar să impună parametrii. Sistemul de creare permite jucătorului să realizeze un simplu script care definește toți parametrii pentru un nou tip de joc. **Raven** a folosit acestea pentru a reda modurile prezente în joc, adică "Capture the Flag" sau "Deathmatch". O altă nouă caracteristică este dată de posibilitatea ca jucătorul să cumpere arme în toate fazele unei misiuni. Designerul poate plasa o arie dedicată cumpărării (Buy Area) într-o hartă.

## BAROMETRU

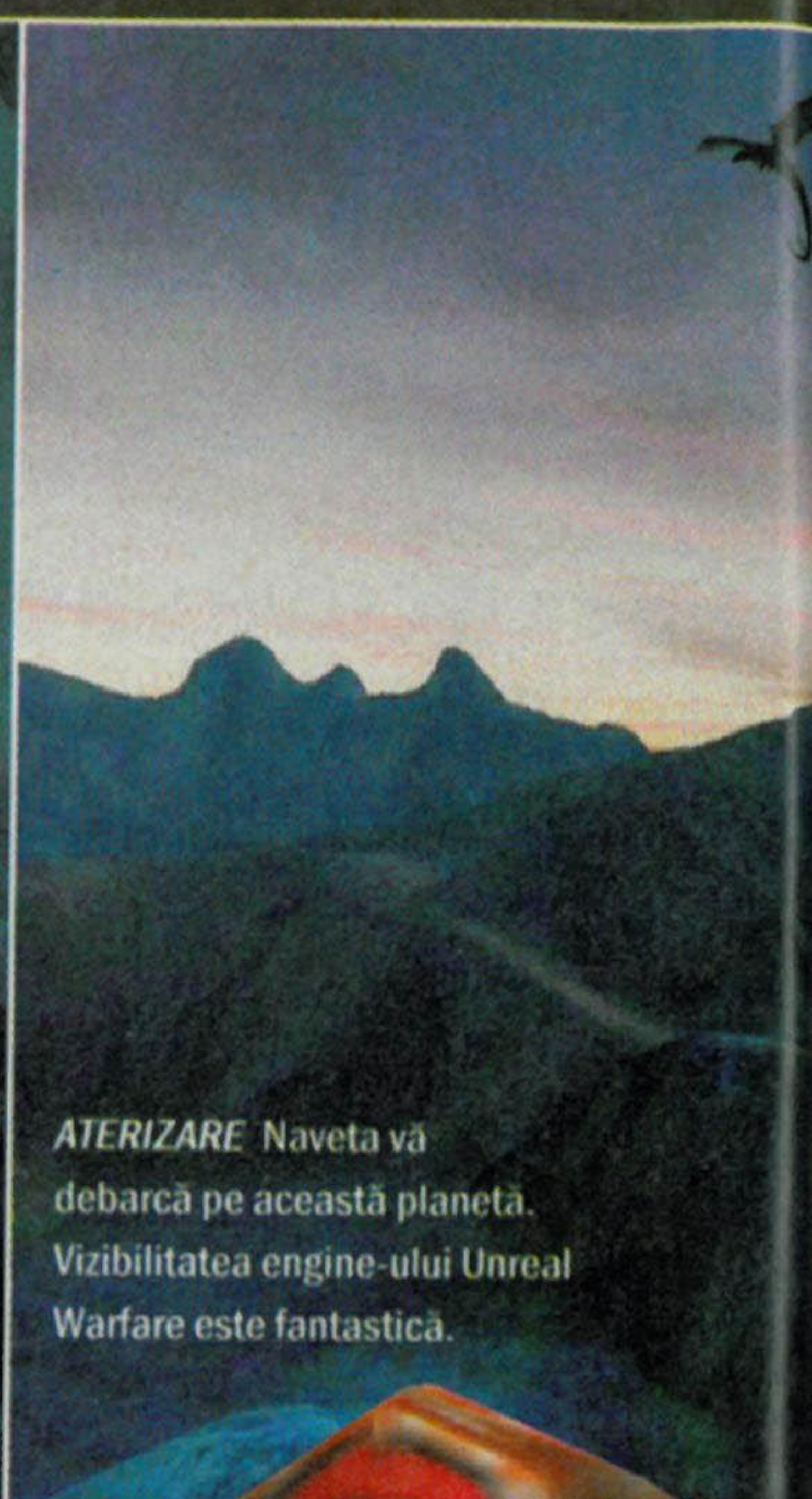
Cele mai așteptate jocuri de acțiune ale cititorilor PC Games:

- 1 **Unreal 2**  
Ego-Shooter | martie 2002  
Infogrames
- 2 **Doom 3**  
Ego-Shooter | t. necunoscut  
Activision
- 3 **Duke Nukem Forever**  
Ego-Shooter | 2002  
Take 2
- 4 **Halo**  
Ego-Shooter | martie 2002  
Microsoft
- 5 **Medal of Honor**  
Ego-Shooter | a apărut  
Electronic Arts
- 6 **Deus Ex 2**  
Action-Mix | octombrie 2002  
Virgin
- 7 **CS: Condition Zero**  
Shooter tactic | februarie 2002  
Vivendi Universal
- 8 **Grand Theft Auto 3**  
Action-Mix | 2002  
Take 2
- 9 **Mafia**  
Action-Mix | februarie 2002  
Take 2
- 10 **Jedi Outcast**  
3D-Shooter | aprilie 2002  
Electronic Arts





**LUPTE ÎNFOCATE ÎN MEDII ÎNGHEȚATE** Razele colorate sunt schije care sar la o explozie de rachetă.



**ATERIZARE** Naveta va debarcă pe această planetă. Vizibilitatea engine-ului Unreal Warfare este fantastică.



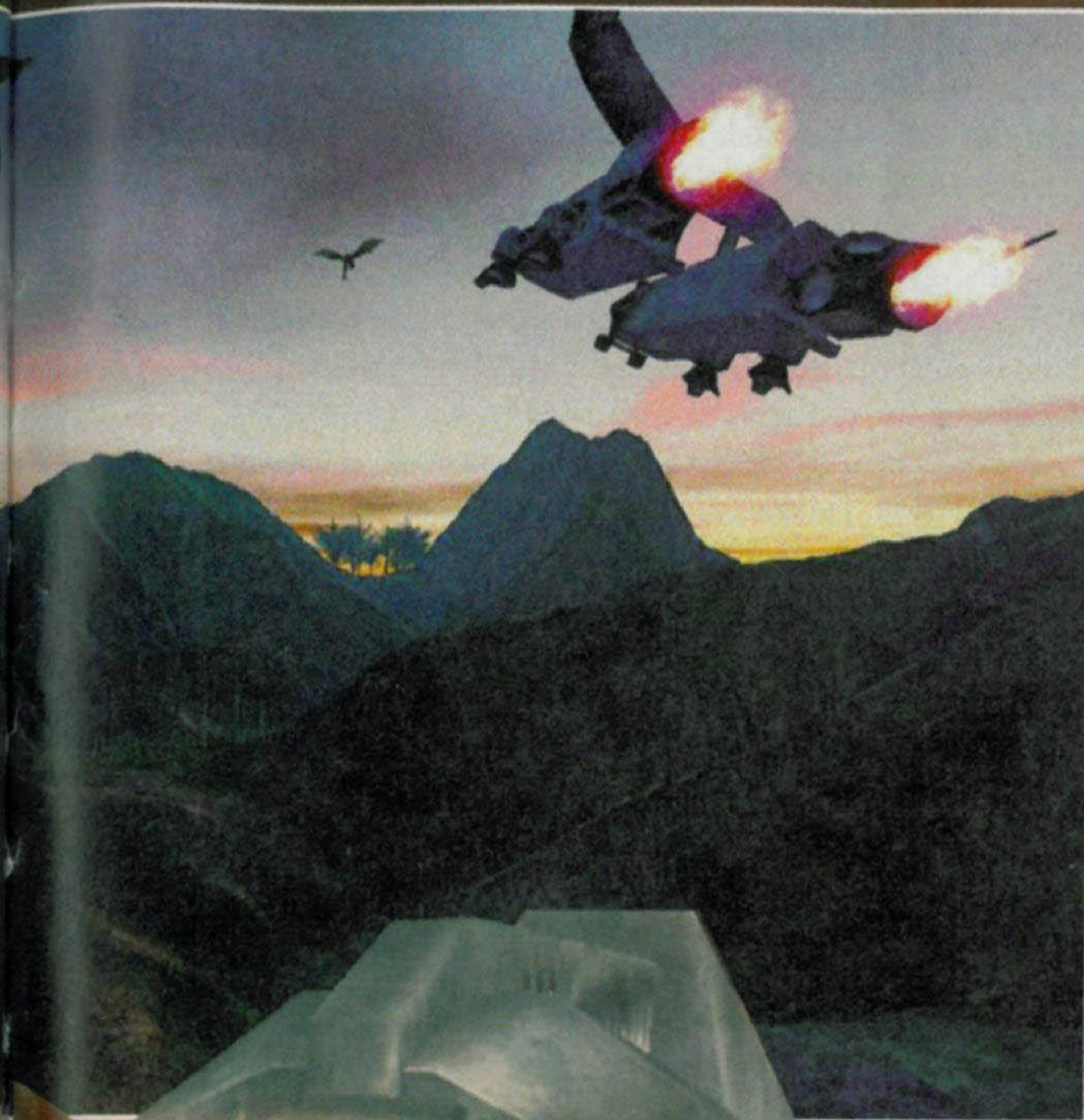
# Unreal 2

De când se știe că va apărea **Unreal 2**, numeroasele forumuri pe Internet sunt pline de zvonuri la adresa excelentului shooter 3D. Colegii noștri din redacția germană au dorit să afle mai exact cum stă treaba **i-au descusut pe producători la fața locului**. Thomas Weiss ne-a dezvăluit primele impresii.

**L**a câțiva kilometri de Washington, în Chantilly mai exact, se află spațiile de lucru ale lui Legend Entertainment. Acolo se produce **Unreal 2**. Când pășești în holul de la intrare, ai impresia că ai greșit adresa. Asta pentru că pereții sunt plini de postere cu aventuri clasice, precum **Shannara**, **Eric the Unready** sau **Sorcerers Get All the Girls**. Un decor neobișnuit, având în vedere faptul că aici e vorba de un shooter 3D. Șeful de la Legend, Mike Verdu, al cărui prim proiect a fost **Spellcasting 101**, ne dezumflă rapid: "La un moment dat a trebuit să recunoaștem și noi că genul adventure a murit. Deci, ne-am reprofilat pe action. Iar acum producem **Unreal 2**". Faptul că rădăcinile lui Legend ajung până în genul adventure se va oglindi în produsele ulterioare. Deja în **Half-Life**, jucătorul interacționa cu personajele controlate de calculator,

vorbea și se lupta cu ele, iar **Unreal 2** va dezvolta și mai mult acest element. Dacă doriți, puteți să le țineți de vorbă chiar și pe femeile care prepară cafeaua. "Totul e opțional", accentuează Verdu. Dacă săriți peste toate dialogurile, vor rămâne doar un număr minim de dialoguri cheie, strict necesare pentru misiuni. Restul este pură acțiune, perfect stilată, îmbrăcată într-o haină atât de nobilă, încât **Unreal 2** va constitui, cu siguranță, o nouă referință grafică. Întregul este construit în jurul unui story de fundal. Ești căpitanul unei mici și confortabile nave spațiale din secolul XXIV, nava Atlantis. Ceilalți membri ai echipajului, pentru care au fost create cabine separate, fac parte din drojdia societății. Aida, dată afară în mod rușinos din Academia Militară, este primul ofițer. Isaak, tehnicianul, suferă de un sindrom de stres post-traumatic, iar Ne'Ban a primit în sarcină navigația doar pentru că





**JOC DE LUMINI** Butonul verde pe armură are o funcție specială: luminează în întuneric și scânteiază în culori diferite.





O CHEAMĂ AIDA  
În mod sigur  
nu vor trece decât  
câteva zile până va  
apărea patch-ul  
pentru nud.

este alien și nu are voie să facă ceva mai bun. Cu această echipă vă jucați de-a șeriful în cel mai îndepărtat colț al galaxiei. Mai târziu, veți deveni salvatorul sus-numiților. Mai înainte, însă, veți urmări apariția unui conflict între rasele extraterestre în sectorul vostru și veți afla că cearta se învârtă în jurul unor artefacte mistice, care conferă putere. Deci, porniți în cercetare: domolirea certeii, găsirea artefactelor, salvarea universului.

Partenerul de discuții principal rămâne pe tot parcursul Aida. Femeia, al cărei supradimensionat soutien va fi realizat și mai detaliat, vă va spune ce aveți de făcut. Ea îl conduce pe jucător în camera de conferințe a navei Atlantis, deschide monitorul holografic și îi explică misiunea. "La fel ca în **Wing Commander**", glumește Grayson Edge, unul dintre level-designeri. Puteți interveni foarte liber în discuții: prin procedeul multi-choice veți cere explicații asupra istoriei - sau veți putea trece imediat la acțiune, intrând în focul misiunii. Există 13 misiuni împărțite, la rândul lor, în 35 de niveluri. Eliberați prizonieri din închisorile extraterestre, escortați civili, atacați și infiltrați baze inamice, apărați Atlantis-ul - sau doborâți pur și simplu tot ce intră în raza de acțiune. Aida rămâne, pe toată durata, în contact radio cu voi. Deseori aveți chiar și patru

Peisajele pitorești cu drumuri pierdute în depărtări arată atât de realiste, încât **vă veți freca la ochi.**

camarazi, care reacționează la comandă. Acest lucru îi conferă lui **Unreal 2** o tentă tactică. Într-una din misiuni vă este atacată baza. Înainte de primul val de atac, vă strigați ordinele către santinele: "Hold position!", "Attack!", "Call support!", apoi vă gândiți dacă să vă ascundeți pe acoperiș și să-i luați la lunetă pe atacatorii care încearcă să se apropie. Ori, poate, ar fi mai bine să vă postați în centru, având în mână un aruncător de rachete? La un moment dat, atacanții reușesc să pătrundă în bază: niște indivizi mari, închiși la culoare, cu niște mușchi de jumătate de metru. Doar în clipa în care orientați ținta asupra lor vă devine, dintr-o dată, foarte clar că aveți de-a face cu un joc **Unreal**. Adversarii se dau ca fulgerul la o parte, înaintează în zigzag și fac tot posibilul să nu-i puteți nimeri.

Înainte de fiecare misiune, veți alege armele pe care le luați ca însoțitori de drum. Verdu completează: "Întotdeauna propunem câteva arme de bază, restul poate să le aleagă jucătorul singur. Dacă dorește neapărat să ia flinta cu alică, poate să o facă". Atlantis devine astfel portul sigur în care vă reîntoarceți după fiecare misiune. Iar cel ce aduce cu el și câteva suveniruri are voie să-și decoreze camera cu ele. Dar acestea sunt doar câteva detalii care ne dezvăluie cât suflet au pus producătorii în acest joc. Pe lângă armele obișnuite, cunoscute încă din trecut - pistoale, mitraliere, aruncătoare de grenade și de flăcări - există și câteva curiozități. Leech Gun trage cu o substanță biologică care se întinde pe victimă și-i absoarbe energia vitală. Takkra bate aproape în aceeași direcție. Din gura armei năvălesc drone care se năpustesc în formație asupra adversarului și-l urmăresc chiar și după colțuri,

DEPĂRTĂRILE Acest marine trooper pozează într-o armură ușoară. În spate, în stânga, se află podul pe care îl puteți admira în "splendoare de pixeli" pe CD-ROM.



## De ce engine-ul Unreal 2 este mai bun?

Unreal 2 se bazează pe un engine Unreal puternic îmbunătățit, cunoscut și sub numele Unreal-Warfare-Engine.

Texturile din Unreal 2 pot ajunge la rezoluții de patru ori mai mari decât cele din Unreal și Unreal Tournament, care utilizează, în medie, 256x256 pixeli. Uriașele texturi pentru ziduri au, de exemplu, o rezoluție de 512x512 pixeli. Rezultatul se vede imediat: pereții arată aproape ca într-o fotografie.

Acest camion e format din 5000 poligoane. Pentru cunoscători: terrain-engine-ul (munții din fundal) se îmbină invizibil cu static-meshes, respectiv hardware-brushes (camionul) și cu BSP-ul (podeaua podului). Prin aceasta se evită, în Unreal 2, look-ul artificial pe care-l avea Unreal, în care apărea în fundal o simplă imagine bit-map. Pe scurt zis, tot ce vedeți în depărtare se poate explora îndeaproape.

Nivelurile din Unreal 2 au un număr de poligoane de 100 ori mai mare decât map-urile din Unreal, care aveau în medie între 300 și 450 pe scenă. Pentru această imagine se folosesc, de exemplu, 55.000 poligoane, alte scene putând ajunge chiar până la 200.000 poligoane. Ceea ce nu puteți ve-



dea, însă, în această captură de imagine, sunt performanțele DirectX 8 și ale chipului GeForce3. Programatorii lucrează, în prezent, la implementarea Pixel și Vertex Shader-ului (ambele permit o mai mare densitate de efec-

te și texturi). Mai pe înțelesul tuturor: toate imaginile din Unreal 2 arătate până prezent nu reprezintă, decât pe departe, calitatea grafică cu care va străluci mai târziu jocul final.

**În Unreal 2, personajele dispun, în medie, de 2.000 până la 5.000 poligoane. Comparativ, modele din Unreal constau din 200 până la 600 poligoane. O comparație față în față:**



Skaarj-ii inamici au suferit o transformare estetică: grămada de pixeli (dreapta) provine din Unreal, iar în stânga se vede clar varianta, într-adevăr înfricoșătoare, din Unreal 2. Acum, Skaarj-ii au până și tatuaje diferite pe piept, care le marchează apartenența la un anumit clan.



Soldatul mercenar (mercenary) apare și în Unreal 2. În dreapta se vede vechea variantă din prima parte. Unreal 2 va trimite în luptă mai multe feluri de soldați: cyborgi controlați de calculator purtând armură grea sau soldați de luptă îmbrăcați în armuri ușoare, foarte rapizi.





**SPECTACOL DE MODĂ**

Soldații (marines) - precum și celelalte personaje - sunt de mai multe feluri: cu sau fără cască, cu armură ușoară sau grea.

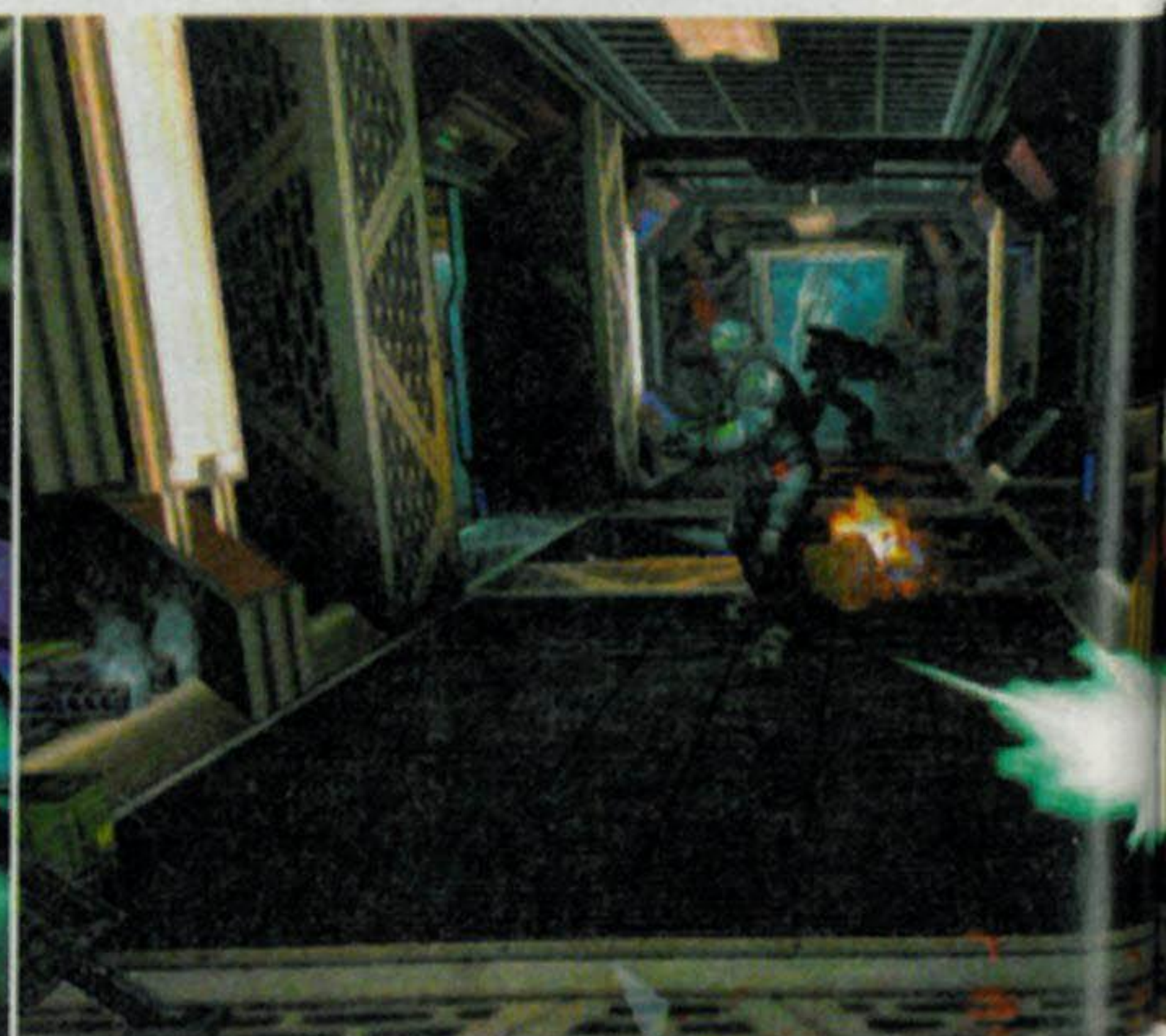


ori formează un zid protector în jurul jucătorului. Ar mai fi și altele de menționat, precum minele, cuiburile de mitralieră și câmpurile energetice pe care le puteți plasa prin zonă.

Apropo zonă: peisajele pitorești cu văile lor adânci, stâncile înalte și drumurile pierdute în zare arată atât de realiste, încât vă frecați la ochi. Bogăția de detalii nu cunoaște limite: firele de iarbă, tufișurile și copacii se aliniază, iar podeaua texturizată creează iluzia unei lumi organice. În depărtări bat din aripi insecte exotice, la orizont se adună norii, iar dealurile se pierd în lumina albicioasă a

soarelui. Engine-ul Unreal Warfare este foarte performant. Până și spațiile închise strălucesc de o nemai-văzută multitudine de detalii. Într-una din misiuni, jucătorul trebuie să-și croiască drum printr-o mină extraterestră. În fața porții zac două corpuri neînsuflețite - deci, cineva a trecut deja pe aici. Ajuns înăuntru, vi se taie răsufierea în fața spectacolului: podeaua, pereții și tavanul sunt o adevărată învălmășeală de țevi, nișe și luminatoare - o imagine extrem de bizară. Bogăția de detalii este atât de șocantă încât a trebuit să întrebăm imediat: "De cât timp are nevoie un programator pentru a crea astfel de areale?". Level-designerul principal, Matthias Worch, explică: "Totul este format din unități separate pe care le asamblăm. De regulă, avem nevoie de trei săptămâni." Jocul oferă zece astfel de scenarii diferite. Misiunile au loc în orașele antice ale alienilor, ale căror ruine grotești se ridică spre cer ca niște munți, sau acționați în nave

spațiale, cu un look foarte steril. Veți vizita locuri neobișnuite, precum fundul oceanului, asteroizi în spațiul cosmic, o planetă de foc pe suprafața căreia erup vulcani. Bineînțeles că există misiuni nocturne și de zi. Va trebui să salvați câțiva camarazi naufragiați pe o planetă mlăștinoasă: e noapte, plouă mărunt, copacii sunt culcați la pământ de aterizarea forțată. Razele laser de la armele inamicilor, care se apropie din depărtare, luminează intermitent împrejurimile întunecate. În altă misiune aterizați pe o planetă pe a cărei suprafață s-a extins o creatură monstruoasă. Soldații au deschis-o





**CLEVER** Adversarul folosește un lansator de rachete. Dacă vreți să-l doborâți de la apropiere, el se va retrage în spate pentru a nu intra în raza de acțiune a rachetei.



într-un loc și au coborât în stomacul ei, însă nu au mai revenit niciodată. Porniți pe urmele lor.

Monștrii aflați în astfel de scenarii sunt foarte numeroși. Din această categorie fac parte păianjenii, care preferă să se năpustească în ceată asupra jucătorului. Vă veți reîntâlni și cu vechi cunoștințe, precum Skaarjii. Antrenații vânători sunt prezenți, la fel ca restul personajelor, sub trei înfățișări: mici, mijlocii și mari. Striderii sunt niște crustacee pe care mai nu v-ați dori să le întâlniți în cale. Aceste insecte se unesc unele cu altele și formează creaturi de coșmar, care se strecoară până și prin cele mai

mici deschizături, pentru a vă urmări. Războinicii Shian, care trăiesc la 2.000 m sub suprafața oceanului, comunică între ei telepatic pentru a nu crea bule de aer. Va trebui nu doar să-i eliminați. Mai târziu, vă veți găsi închiși într-o celulă extraterestră. Un Shian prietenos îl va elimina pe paznicul închisorii și vă va suiera chinuit "Door. Is. Open." Înainte de a infiltra o bază inamică, este bine să consultați un savant. Acesta vă dăruiește cu generozitate un health-pack și vă arată o rută alternativă prin canalele de ventilație, luând grila-jul de pe una din deschizături. Verdu descrie multitudinea de comportamente prin două exemple: "Avem misiuni în care jucătorul trebuie, la fel ca în *Half-Life*, să interacționeze cu mediul înconjurător. Alte misiuni se aseamănă mai mult cu cele din *Serious Sam*: aici se înaintează cel mai bine cu ajutorul focurilor de armă." Pentru ca dialogurile cu personajele să câștige substanță, acestea au fost prelucrate și ele până în

cele mai mici detalii: nu doar capul se întoarce spre interlocutor, ci și ochii. Vedeți cum pieptul i se ridică și coboară în timpul respirației iar firele de păr se mișcă realist în timpul mișcării. Chipul poate primi o mină prietenoasă, neutră sau furioasă. Toate dialogurile vorbite sunt sincronizate 100% cu buzele.

Caracterul de RPG al modului single-player este și mai accentuat de următorul fapt: în cruciada galactică veți găsi, de la o misiune la cealaltă, o sumedenie de artefacte deja amintite. De îndată ce reușește să aducă râvnitele trofee la bază, personajul vostru primește noi skill-uri: fuge mai repede, sare



**ATAC FRONTAL** Aici, jucătorul luptă înarmat cu o pușcă mitralieră într-un laborator de cercetări împotriva așa-numiților terran-marines și a Iznagi-mercenaries.



UN SALUT

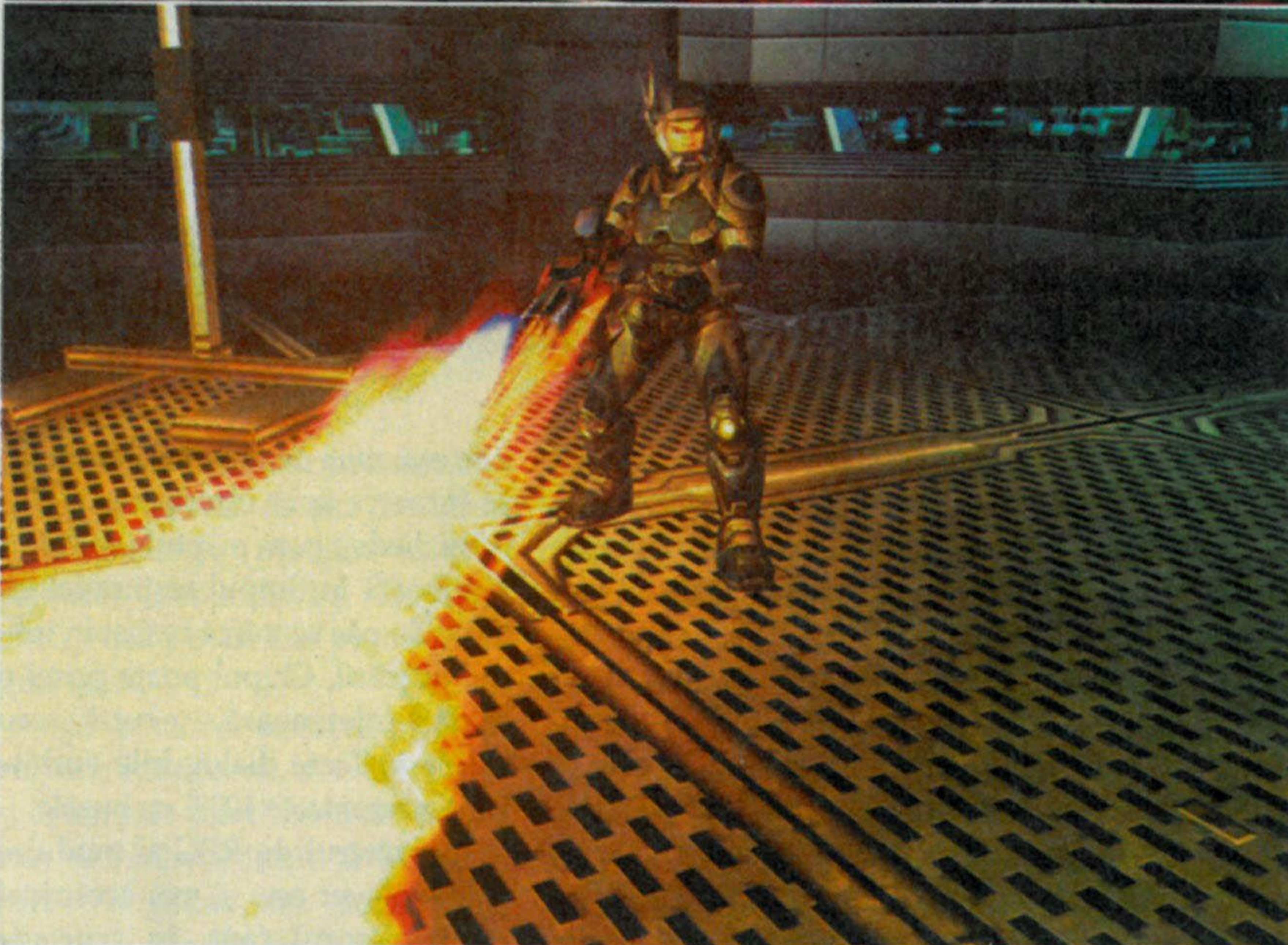
PRIETENESC

Skaarj-ii măcelăriți din hala de la intrare ne previn asupra celor ce vor urma.



FOC DE ARTIFICII

Raza aruncătorului de flăcări este creată cu "Particle-System", creat special pentru Unreal 2, care va fi răspunzător și pentru generarea apei, zăpezii și a ceței.



## Engine și hardware

Unreal 2 folosește engine-ul Unreal-Warfare? Ce este Unreal Championship? Ce hardware este necesar pentru Unreal 2? Răspunsurile mai jos.

Unreal 2 se bazează pe un basis-code puternic modificat de Unreal-Warfare, denumit Unreal Warfare-Engine. Unreal Warfare este și un joc care va lua naștere în curând sub producția inventatorului lui Unreal - Epic. Conform unor zvonuri, este vorba de un shooter orientat în principal pe multiplayer. Mai există Unreal Championship, creat special pentru jocul în rețea, care va apărea exclusiv pentru X-Box.

Fără nici un dubiu, engine-ul Warfare creează imagini impresionante pe monitor, însă întrebarea de bază este de dotare hardware. Putem să vă liniștim: la vizita colegilor noștri germani în studiourile Epic, jocul a rulat fără probleme la rezoluții mari pe un PIII 800 cu placă grafică GeForce1 (!). Puteți porni deci de la ideea că cerințele hardware se vor situa cam la acest nivel. Întreaga splendoare grafică va fi dezvăluită însă doar în combinație cu un GeForce3, acesta fiind în prezent singurul chip grafic care suportă tehnologia Pixel and Vertex Shader.

mai departe, poate deveni invizibil sau să-și regenereze energia vitală. Aceleași reguli de joc sunt valabile și în modul multiplayer: echipa sau jucătorul care posedă artefactul respectiv este în avantaj. Este normal că adversarii nu pot să accepte acest lucru. Producătorii pun un neobișnuit accent pe modul multiplayer. Pe lângă obișnuitele Capture the Flag și Deathmatch va exista și o variantă tactică. "Nu dorim să-i facem concurență lui Tribes 2" spune Verdu. Însă, tot ceea ce ne-a spus până acum

Personajele sunt **reprezentate până în cel mai mic detaliu:** capul și ochii se mișcă, pieptul se ridică și coboară, iar părul flutură.

amintește foarte tare de acesta: jucătorul poate alege între diferite caractere cu anumite aptitudini tipice. Unul intră în joc purtând armură grea și trăgând după el un lansator de rachete, iar altul se îmbracă mai ușor, fiind astfel mult mai agil. În punctele strategice puteți instala turnuri defensive. Câmpurile energetice pot bloca anumite căi de acces. Scopul șefului, designerului și producătorului Mike Verdu este clar: "Modul multiplayer trebuie să creeze la fel de multă satisfacție ca misiunile single-player!" - dar ce-i cu durata de joc? Aceasta se va situa în jurul a 25 ore. 25 ore de neuitat. Suntem curioși.



PRIMA IMPRESIE

Mă îndoiesc de faptul că amatorii de acțiune s-ar putea obișnui cu dialogurile lungi de-un cot. Dar discuția se poate și dezactiva, după dorință. Iar ceea ce rămâne este un shooter 3D la care totul va merge ca pe roate.

THOMAS WEISS

Producător ..... Legend  
Termen ..... mai 2002



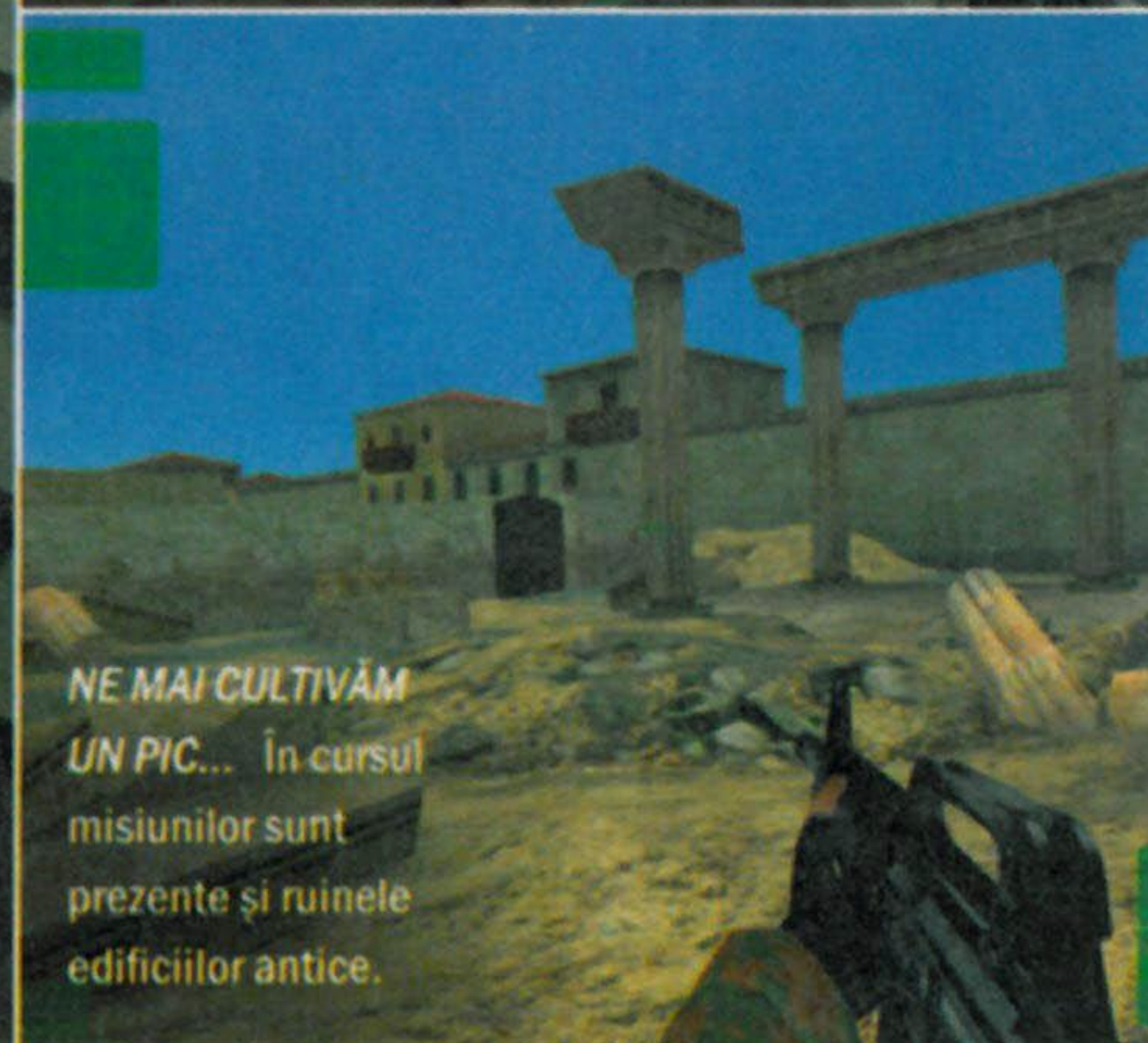


# Team Factor



## AI UN FOC?

Un lansator de grenade aruncă în aer un transportor, chiar în curtea lui Badea Ghorghie. Cine face curat?



NE MAI CULTIVĂM UN PIC... În cursul misiunilor sunt prezente și ruinele edificiilor antice.

TOATĂ SUFLAREA Soldații din Team Factor aparțin diverselor națiuni cu tradiție în acțiuni militare.

Din ce în ce mai des, comunitatea on line vorbește despre slăbiciunile celebrului Counter-Strike. **A venit timpul pentru o soluție: Team Factor.**

**C**a și Counter-Strike, Team Factor se bazează pe jocul în echipă, în deja binecunoscutele game-uri "counteri vs. teroriști". Totul contra cronometru. Team Factor are totuși mai multe opțiuni, e mai ușor pentru începători și grafica este mai bună. Ne-am obișnuit deja cu shooterele tactice care ne oferă doar arhicunoscuta temă "U.S.A. vs. Rusia", căci în lumea on line, aproape nimeni nu se așteaptă și la un story bun.

Misiunile single sunt extrem de diverse în această privință: există misiuni în China, împotriva teroriștilor din Orientul Mijlociu sau în junglă. Cele două mari puteri ale lumii se implică în toate crizele care apar, iar forțele militare locale joacă rolul celei de-a treia puteri. Hărțile sunt și ele diverse, acțiunea poate avea loc într-un bazar arab, într-un sat din emisfera sudică sau în taigaua din Extremul Orient, fiind astfel gândite încât să ofere suport pentru diferitele tipuri de jucători.

Lunetiștii vor găsi locuri potrivite în turnuri sau case părăsite, infanteriștii își vor susține colegii de echipă, iar geniștii vor avea ocazia să detoneze cantități masive de explozibil. Jocul oferă și elemente preluate din RPG-uri - punctele de experiență ale jucătorilor: dacă țintiți des și bine, personajul va fi un bun țințăș, iar geniștii care își îndeplinesc cu succes misiunea, vor fi mai rapizi în mânăuirea explozibililor. Caracterele jucătorilor vor putea fi salvate doar on line. Spre deosebire de Counter-Strike, la alegerea armelor nu sunteți limitați de buget. Există însă o

greutate maximă a echipamentului, care poate fi luat în acțiune. La alegerea arsenalului vă stau la dispoziție aproape 40 pistoale, mitraliere, grenade și cuțite. Începătorii se vor putea antrena înainte de a lupta, fără a intra pe Net, împotriva AI-ului, apoi împotriva adversarilor umani, în modul Action. Astfel, cu sau fără Net, nu va rămâne nimeni pe dinafară.



## PRIMA IMPRESIE

Team Factor e așteptat de mulți fani ai FPS-urilor, suprasaturați de același Counter-Strike. Jocul se anunță a fi peste predecesorul său, dorindu-se a fi noua stea a shooterelor tactice online. Producătorii speră să aibă cel puțin același succes ca și Unreal Tournament.

CIPRIAN COROIANU

Producător ..... 7FX  
Termen ..... aprilie 2002





# Yager



**PERSPECTIVĂ BUNĂ** Traseul rachetelor automate este vizibil atât pentru aliat, cât și pentru dușman.



**IMAGINE BOGATĂ** În timpul luptelor, monitorul are treabă cu tot felul de efecte.

În rolul unui pilot de vânătoare, **curățați cerul de lichele ca pirați ai aerului** și solul de forțele care vor să pună stăpânire pe tot ce mișcă. Acțiune - Arcade realizată într-un mod impresionant din punct de vedere grafic.

**U**n scenariu în viitorul apropiat: concerne uriașe stabilesc ce se petrece în lume și își împart teritorii. Cine nu se supune firmelor, trece drept comerciant liber sau pirat. Ultima categorie atacă vapoarele concernului Proteus și îi distrug acestuia clădirile. Pentru a-i pedepsi pe vinovați este adus pilotul de vânătoare Magnus. Pătrundeți în pielea protagonistului și, pe parcursul a mai mult de 20 de misiuni, încercați să eliminați răul și să descoperiți un mare complot. Producătorii berlinezi promit misiuni dinamice care se desfășoară în funcție de situația dată. La fel de atractivă se promite a fi și povestea care se desfășoară în areale ca oceanele de pe Marte, sisteme încălcite de căi subterane, plaje caraibiene sau fabrici din branșa industriei chimice. Indiferent încotro o luăm, un lucru e tot timpul la fel: lupte aeriene atractive. Vă luptați cu aparate de zbor futuriste și încercați să vă faceți loc printre adversari. La rândul lor, dușmanii încearcă să vă spulbere cu arme antiaeriene. Dar, dacă folosiți arma corespunzătoare, solul nu mai prezintă nici un fel de pericol. Pe lângă diversele tunuri laser, mașinăria de zbor mai scuipă și rachete automate. Dar nici dușmanul nu doarme! Fiți siguri că posedă o tehnică asemănătoare. Când începe o luptă, monitorul este inundat de efectele de lumină. Imaginea se compune din amestecul exploziilor cu fumul sau cu razele laser. Cu toate că trebuie să faceți anumite manevre pentru a evita să fiți loviți, nu aveți nevoie chiar de licență de pilot pentru a vă descurca. Aspectele de simulare au fost reduse la minim, astfel

că gameplay-ul se aseamănă mai mult unui ego shooter.

Desigur că modul multiplayer nu are voie să lipsească. În Death-match se pot vedea diferite variante de joc, orientate în funcție de dorințele jucătorilor, care oferă tactici diferite și coordonează luptele în mod efectiv. Pentru că producătorii sunt preocupați mai întâi de versiunea Xbox, publicarea variantei PC se amână până în toamna lui 2002.



## PRIMA IMPRESIE

La primele demonstrații ale lui Yager auzeam exclamația: "Super demo-ul grafic, da' unde e jocul?". Răspunsul a apărut între timp. Un story ordonat, misiuni atractive și o atmosferă incinsă de acțiune vor garanta succesul.

GEORG VALTIN

Producător ..... Yager Development  
Termen ..... septembrie 2002



# ADVENTURE

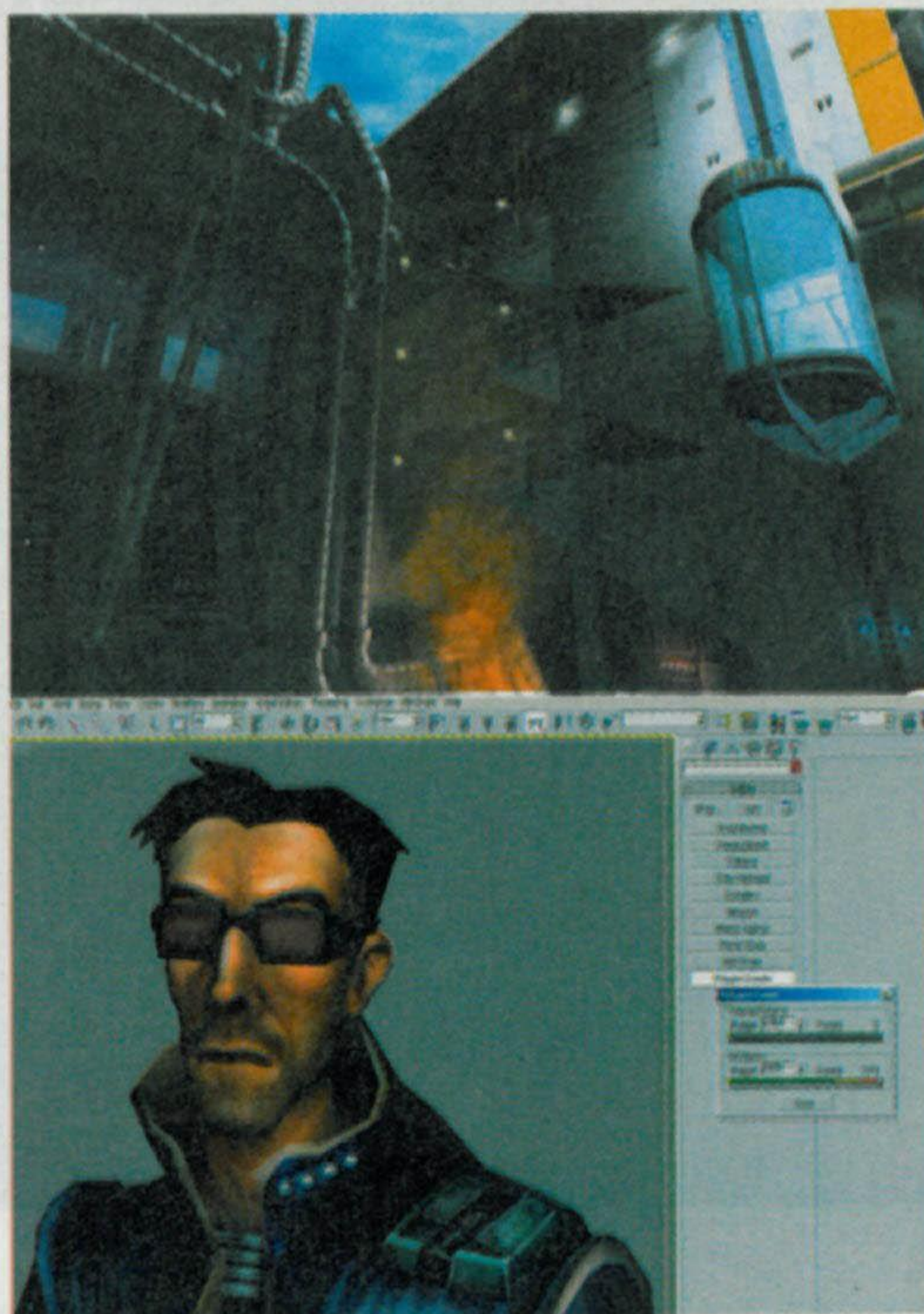
RPG | Adventure

## Y Project

Producătorul german Wetska Interactive a publicat detalii despre noul lor joc intitulat **Y Project**. Acest amalgam de SF, acțiune și aventură ne conduce în viitorul îndepărtat, pe o planetă populată de extraterestri. Jucătorul intră în pielea unui agent, având misiunea de a proteja rasa umană de aceste insecte alterate din punct de vedere genetic. Povestirea se învârtă în jurul unui oraș, populat cu diferite specii de insecte rău intenționate. Jucătorul poate alege după propriul plac dacă se aliază cu una dintre breslele militare sau științifice. Dacă alegeți calea agresiunii, va trebui să traversați horde de alieni, stându-vă la dispoziție 16 arme, fiecare având anumite capacități de upgrade. În schimb dacă preferați o cale mai pașnică, cea a științei, veți avea de-a face pe tot parcursul jocului numai cu puzzle-uri care vă vor toci neuronii. Vestea bună e că apartenența la bresle se poate schimba oricând în timpul jocului.

Grafica jocului se bazează pe engine-ul grafic folosit și în **Unreal**. Unele rase de insecte extraterestre sunt modelate cu ajutorul a 6500 de poligoane. Ca jocul să fie cât mai real producătorii colaborează cu arhitecți, creatori de modă, compozitori și cameramani.

Data de apariție a fost planificată pentru primul trimestru al anului 2003.



### The I of the Dragon

Producătorii de la Primal Software au publicat imagini din proiectul lor de 3D RPG numit **The I of the Dragon**. Primele screenshot-uri arată impresionant și relevă o mare atenție pentru detalii. Data de apariție n-a fost încă stabilită.

### The Elder Scrolls III: Morrowind

Bethesda Software a semnat un contract pentru noul său RPG cu Lynda Carter. Actrița a devenit celebră în anii '70 datorită serialului TV intitulat **Wonder Woman**. Lynda Carter își va împrumuta vocea pentru membri de sex feminin a rasei Nords.

### Paradise Cracked

Astfel se întărează noul RPG al celor de la Buka Entertainment. Jocul se desfășoară într-un decor SF. Story-ul prezintă un tânăr hacker, care într-una din călătoriile sale în spațiul cibernetic găsește niște date secrete. Jocul combină este presărat cu posibilități tactice inovatoare.



## Dungeon Siege

Noile screenshot-uri arată o lume detaliată și plină de mișcare, unde fiecare obiect este la locul lui. Noile imagini fac parte dintr-un fan site kit recent apărut. Acest pachet mai conține multe alte surprize, care se pot procura de pe site-ul oficial: [www.dungeonsiege.com](http://www.dungeonsiege.com). Această superbă lume 3D în care se petrec nenumărate aventuri incitante va apărea la sfârșitul lui aprilie 2002.



## BAROMETRU

Cele mai așteptate jocuri de aventură ale cititorilor PC Games.

- 1 **Neverwinter Nights**  
RPG | mai 2002  
Vivendi Universal
- 2 **Dungeon Siege**  
RPG | aprilie 2002  
Microsoft
- 3 **Elder Scrolls 3: Morrowind**  
RPG | februarie 2002  
Bethesda Softworks
- 4 **Armion**  
RPG | t. necunoscut  
Ikarion
- 5 **Star Wars: Galaxies**  
Online RPG | octombrie 2002  
Lucas Arts
- 6 **Call of Cthulhu**  
Action-Adventure | mai 2002  
Fishtank
- 7 **Divine Divinity**  
RPG | februarie 2002  
CDV
- 8 **Runaway**  
Adventure | t. necunoscut  
necunoscut
- 9 **World of Warcraft**  
Online-RPG | noiembrie 2003  
Vivendi Universal
- 10 **Neocron**  
Online-RPG | februarie 2002  
CDV

Infogrames, după ce anunțat cu legitim orgoliu acordul de distribuție pentru **NeverWinter Nights**, a destăinuit și câteva detalii, necunoscute până acum. Se știe că jocul va fi bazat pe a treia ediție a lui D&D și că ar trebui să apară în această vară. Jocul va avea o acțiune dinamică în singleplayer și capacități "revoluționare" pentru multiplayer. Orele de joc prevăzute, potrivit Infogrames, sunt 60, iar story-ul se va desfășura pe parcursul a patru capitole. Punctul forte al jocului ar trebui să fie dat de Bioware Aurora NeverWinter Toolset, care va permite jucătorului să dezvolte aceleași funcții din **Dungeon Master** al D&D, pe lângă utilizarea creațiilor altor jucători. Impresionant este numărul maxim de jucători, care ar trebui să ajungă la 64.



# Nightstone

**NEPRIETENOS** Umbrele dinamice dansează parcă pe pereții întunecați.

**INTERIOR PRĂFUIT** Deși acțiunea jocului se petrece atât în clădiri cât și în peisaje exterioare, grafica este destul de închisă.

**INTANGIBIL** Inspirație din Diablo: în lădițe și butoiașe sunt ascunse o mulțime de comori.

Trei eroi trebuie  
să distrugă  
o piatră magică.  
Nightstone  
este izvorul  
tuturor relelor.

**J**ocul este o clonă a vestitului **Diablo**. Arena era odinioară un ținut înfloritor. Un ordin misterios al Templului a ajutat magica **Nightstone** să preia puterea și totul s-a schimbat: câmpurile s-au uscat, trolli și orci răpesc copiii, iar cerul devenise negru. Barbarul Terak, arcașul Rhelia și magicianul Aisat sunt eroii buni, ce au drept scop să distrugă ordinul Templului și piatra nopții.

Fiecare dintre cei trei eroi își începe aventura în patria sa, și trece prin diferite provincii în lupta contra puterii întunericului. Ca și în **Dungeon Keeper** sau **Diablo**, eroii sunt așteptați de sute de trolli, monștri și strigoi, care păzesc nu doar drumul, ci și multe comori. Jucătorul poate controla toate cele trei caractere, chiar în același timp. Odată ce două sau trei personaje se află în aceeași regiune, puteți alcătui o grupă. Producătorii nu au prevăzut și o funcție automată de interacționare pentru caractere, astfel că jucătorul va trebui să penduleze între ele, lupta în timp real fiind un adevărat stress.

Acest RPG are și o inovație pentru jocurile genului, mișcările adversarului putând fi văzute pe o mică hartă. Dacă personajele proprii se mișcă cu atenție, puteți să vă surprindeți adversarii sau să-i atacați pe neașteptate. **Nightstone** se joacă precum **Diablo**: cu un clic de mouse faceți eroul să alerge, un alt clic pe adversar îl îndeamnă pe erou să atace ș.a. Lumea

vizuală este izbitor de asemănătoare cu același celebru precursor: lumea înconjurătoare, personajele, inventarul rucsacelor. Grafica jocului prezintă și unele minusuri la anumite capitole: de exemplu, figurile eroilor arată comice în lumea virtuală a **Nightstone**.



## PRIMA IMPRESIE

*Nightstone este clar una dintre clonele Diablo. Avantajul său constă în eliminarea punctelor slabe ale precursorului. Cea mai mare diferență față de RPG-urile bazate doar pe stilul Hack&Slay sunt posibilitățile tactice.*

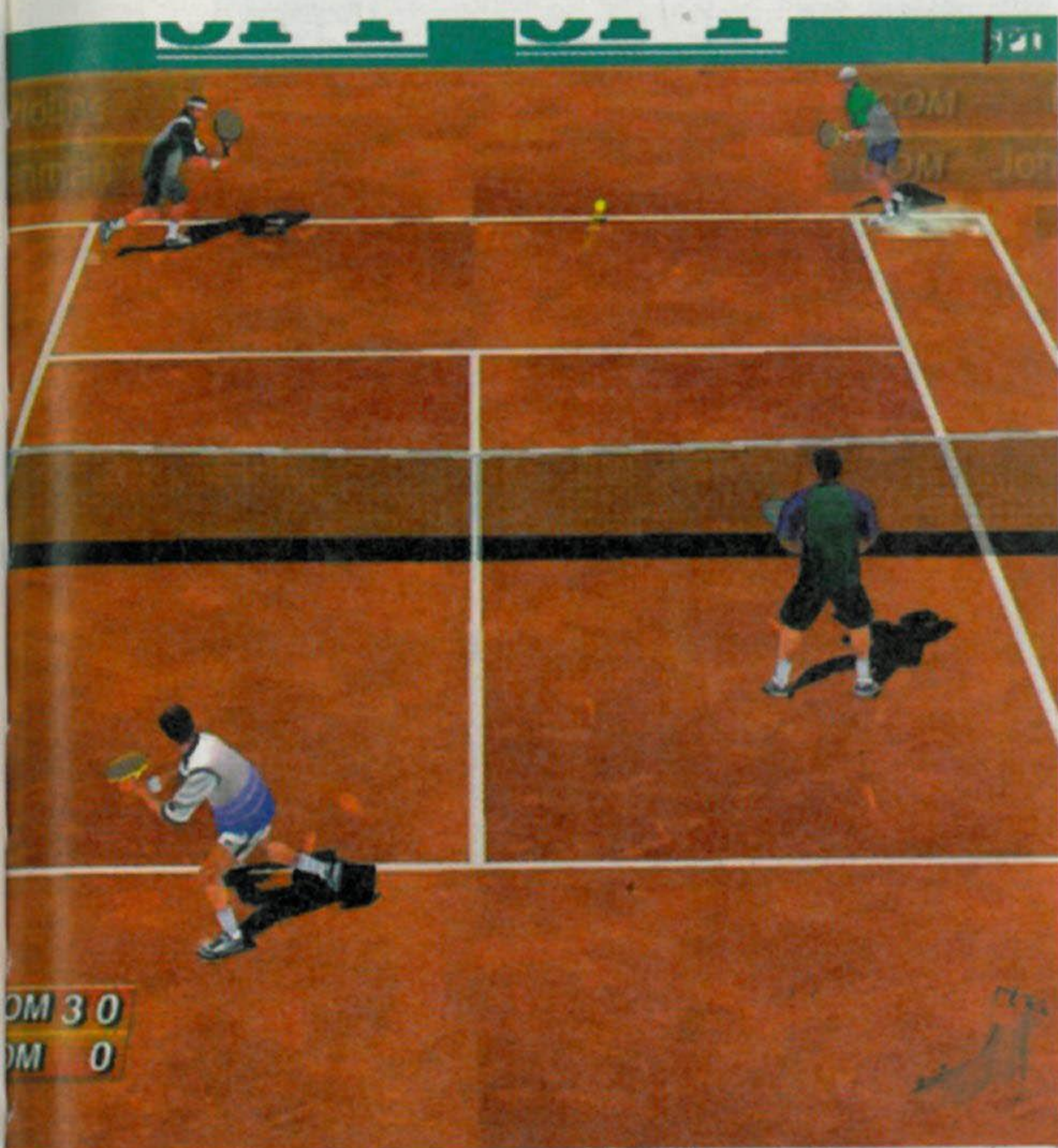
ERDEI JÁCINT

Producător ..... New Horizon Studios  
Termen ..... martie 2002



## SPORT

Sport | Curse | Simulatoare



## Tennis Masters Series

Jocul de tenis are o absență pe PC-urile noastre de mai bine de un an, lăsând fanilor acestui sport puține alternative. Dar, odată cu succesul lui Virtua Tennis pentru consolă, Microïds a decis să producă Tennis Masters Series nu numai pentru deținătorii de PC, ci să definească noi standarde pentru toate jocurile de tenis realizate până acum. Astfel, prin pasiunea și efortul făcute ca acest joc să dea un rezultat bun în ceea ce privește grafica, Microïds vrea să vadă că Tennis Masters Series poate fi un sport de succes și pentru PC. Fiecare stadion este modelat aproape ca în realitate, în timpul jocului veți observa fiecare detaliu al jucătorului. Inclusiv banca a fost realizată cât mai realist posibil. Pe lângă modul principal "Tournament", Tennis Masters Series mai are un mod "practice" unde puteți să alegeți dificultatea, numărul de jocuri și numărul de seturi pentru a învăța acest nobil joc. De asemenea există și un mod multiplayer, care

suportă până la 4 jucători în rețea. Microïds a încercat să facă din Tennis Masters Series un joc foarte simplu de jucat astfel ca oricine să-l poată manevra! Va apărea pe piață începând cu luna noiembrie.

## Colin McRae Rally 3



Codemaster a anunțat apariția pe piață a lui Colin McRae Rally 3 va apărea pe piață în toamna lui 2002. Promițând o experiență personală de necrezut, Colin McRae Rally 3 va continua, ca și predecesorii săi, să ofere jucătorilor cea mai realistă experiență de curse care a existat vreodată. O echipă de peste 40 de oameni lucrează la înzestrarea jocului cu mai multe situații, introduse pe măsură ce dezvoltarea progra-

mului continuă. Jocul Colin McRae Rally a fost vândut până în prezent în peste 4 milioane de exemplare și este recunoscut ca unul dintre cele mai valoroase și cerute simulatoare de sport cu motor. Codemaster a dezvoltat o adâncă relație profesională cu Ford Racing pentru acest proiect și vor face uz de experiența lor vastă pentru a adăuga realism și pasiune atmosferei jocului.

## Nascar Racing 2002

Papyrus s-a întors cu ultimul NASCAR și, dacă aruncați o privire asupra noi versiunii 2002, o să vedeți imagini incomparabile!

## Strike!

Popicele sunt un joc "past-times". Bowling-ul, numit astfel de alții este un joc popular pentru toate vârstele. Aproape toți putem lua bila în mână și să-i dăm drumul la țintă! Acum însă o putem face și pe PC. Jocul a apărut pe 31 ianuarie 2002 și merită să-l jucați!

## UltraWheels StreetJam

În UltraWheels StreetJam poți merge cu rolele prin oraș împreună cu concurenții, pe care îi poți depăși trecând peste diferite obstacole la o viteză foarte mare și ajungând la finish lăsându-i pe toți cu degetele în gură!

## BAROMETRU

Cele mai așteptate jocuri de sport ale cititorilor PC Games.

- 1 **Tony Hawk's Pro Skater 3**  
Simulator de skateboard | febr. 2002  
Activision
- 2 **Colin McRae Rally 3**  
Simulator de rally | august 2002  
Codemasters
- 3 **F1 Racing Championship 2**  
Simulator F1 | decembrie 2001  
Ubi Soft
- 4 **DTM Race Driver**  
Curse | iunie 2002  
Codemasters
- 5 **Crazy Taxi**  
Curse | iunie 2002  
Empire Interactive
- 6 **Mercedes-Benz Champions**  
Curse | septembrie 2002  
Synetic
- 7 **Virtua Tennis**  
Simulator de tenis | martie 2002  
Empire Interactive
- 8 **World Sports Cars**  
Curse | martie 2002  
Empire
- 9 **Motor City Online**  
Curse on-line | martie 2002  
Electronic Arts
- 10 **Salt Lake 2002**  
Sport olimpic | ianuarie 2002  
Eidos Interactive





# Salt Lake 2002



Agilitatea degetelor și răbdarea vă sunt puse la încercare de către **jocul oficial al Jocurilor Olimpice de iarnă.**

**ÎNCEPE**  
Deschiderea Jocurilor Olimpice conține scene tipice pentru o astfel de ceremonie.



**S**alt Lake 2002 are șase discipline de concurs incluse: Snowboard slalom paralel, Slalom, Coborâre, Bob 2 persoane, Ski acrobatic și Sărituri de la trambulină. Jocul vă invită să concurați împotriva PC-ului și a oponentilor umani, diversitatea probelor amintind de legendarul joc **Winter Games**, ce rula pe un C64. Controlul este destul de ușor chiar și pentru începători, deși, uneori, sunt necesare adevărate acrobații cu tastatura. Cele mai ușoare probe sunt cele de Coborâre, Slalom și Slalom paralel. Concurentul vostru este văzut doar din perspectiva urmăritorului, îl manevrați prin intermediul tastelor, astfel încât să treacă prin porți. Săriturile de la trambulină nu sunt prea antrenante, deși aici este vorba doar despre sărituri și aterizări.

Lucrurile devin ceva mai complicate la Bob unde, dacă nu sunteți atenți și rapizi, bobul va porni fără concurenți, care trebuie să se urce în el la momentul potrivit. În canalul de gheață, bobul va întâlni și curbe periculoase, care vor putea fi trecute cu bine doar dacă manevrați abil tastele. Cel mai dificil este Ski-ul acrobatic, unde vă lansați spre o mică movilă, prevăzută cu o mini-trambulină, după care urmează un salt, în cursul căruia trebuie să faceți o săritură cât mai acrobatică, pentru a lua o notă mare. În timpul săriturii trebuie să acționați combinații de taste, pentru a realiza o săritură cât mai dificilă.

Producătorii au realizat și un mod de antrena-

ment pentru fiecare disciplină, înainte de a vă avânta în concurs. La Coborâre, Slalom și Slalom paralel sunt posibile bune rezultate, doar dacă alegeți cel mai bun traseu printre porți și mânuiți cu îndemânare tastele. Cine crede că e prea greu, poate să scadă gradul de dificultate. Cel mai antrenant este, însă, să joci împotriva adversarilor umani.



## PRIMA IMPRESIE

Deși nu sunt un fan al sporturilor de iarnă, **Salt Lake 2002** promite să fie un joc antrenant pentru toate gusturile, la aceasta contribuind și diversitatea disciplinelor prezente.

MARIUS TEPELEA

Producător ..... Attention to Detail  
Termen ..... a apărut



# Cum testăm

## ICON-urile

RECOMANDAT



### Peste 18 ani

Joc nerecomandat sub 18 ani

TIPS &amp; TRICKS



### Tips & Tricks

Soluție completă, cheat-uri sau indicații în această ediție

VIDEO



### Video

Videoreportaj pe CD-ROM-ul revistei

DEMO



### Demo

Versiune demo pe CD-ROM-ul revistei

PATCH



### Patch

Bugfix/Update pe CD-ROM-ul revistei

MULTIPLAYER



### Multiplayer

Acest joc e deosebit de distractiv jucat în companie, la același PC, în rețea sau prin Internet.

ONLINE-GAME



### Online

Joc online pur - accesul la Internet este absolut necesar.

ADD-ON



### Add-on

CD suplimentar - programul de bază este necesar.

BUGS



### Attention: Bugs

Versiunea de vânzare conține erori care influențează gameplay-ul.

TOOLS



### Tools

Pe CD-ROM se găsesc soft-uri utile, hărți sau editoare.

EXCLUSIV




### Exclusiv

Nu mai în PC Games găsiți astfel de informații și imagini exclusive.




SISTEM: <b>TEST CENTER</b>	LOW END			STANDARD				HIGH END			
	Pentium II 300 64 MB Software	Pentium II 300 64 MB Riva TNT	Duron 600 128 MB Matrox G 400	Pentium II 400 128 MB Voodoo2	Celeron 450 128 MB Voodoo3	Pentium III 500 128 MB Voodoo3	Pentium III 700 128 MB Riva TNT2	Pentium III 933 256 MB Voodoo5	T-Bird 900 128 MB Voodoo5	T-Bird 900 128 MB GeForce2 MX	Pentium III 933 128 MB GeForce2
BENCHMARK:	809	1.649	2.309	2.349	2.482	2.509	3.239	4.089	4.159	4.809	6.202
640x480 min.											
640x480 max.											
800x600 min.											
800x600 max.											
1.024x768 min.											
1.024x768 max.											



zepter

**MINIMAL DETAILS**

Dacă aveți probleme cu imaginea, micșorați rezoluția. Pentru a ridica gradul de cursivitate a derulării jocului, reduceți detaliile grafice. În setup veți găsi opțiunile pentru modificarea acestor setări.



zepter

**MAXIMAL DETAILS**

Setările la maxim se recomandă doar pentru sistemele high-end. Aceste sisteme au resursele necesare redării cursive și fidele a efectelor cum ar fi T&L.

LEGENDĂ

Tehnici imposibile

Inacceptabil

Acceptabil

Optim

Testăm toate jocurile pe cele zece configurații diferite, acestea vor fi ocazional completate prin hardware-urile noi care apar în comerț.

Pentru o orientare mai bună, aici vedeți rezultatele 3Dmark 2000, cu care sistemele noastre au fost certificate. Aceasta vă ușurează mai mult detectarea sistemului vostru corespunzător.

Dacă pe PC-ul dvs. trebuie să deactivați detaliile, aici veți vedea consecințele. Pe lângă aceasta, testerul nostru vă dă și ponturi importante de tuning.

Culorile arată cât de bine rulează jocul: roșu semnifică sacadat, verde fluid. Galben înseamnă că puteți juca în condiții medii.

## MANDOS 2

DISTRIBUTOR

Monosit

TERMEN

A apărut

RECOMANDAT

Pentium III 800

128 MB RAM

HDD: 2,5 GB

OpenGL

Gamepad

Force Feedback

Rețea 8

set

90%

i pierde splendoarea

80%

80%

de acomodare

70%

Joar în LAN

90%

90%

90%

90%

90%

90%

90%

90%

90%

90%

90%

90%

90%

90%

90%

90%

90%

90%

90%

90%

90%

90%

90%

90%

90%

90%

## Punctajele PC Games în detaliu:

PC Games categorisește jocurile pe o scală de la 0 la 100 puncte. Astfel, puteți compara în același timp două jocuri (de exemplu două jocuri de curse), pentru a afla care este favoritul vostru.

- > 90%** Toată lumea vorbește: acest joc definește standarde noi de calitate ale genului. Distracție garantată cu o prezentare perfectă, un grad de dificultate rafinat și un control precis, care devine și în rețea sau pe Internet rapid un favorit. Dacă jucați cu plăcere titlurile acestui gen, trebuie să puneți mâna pe joc.
- > 80%** Un joc excelent, pe care-l recomandăm fanilor genului: grafica, sunetul și designul satisfac gusturile cele mai pretențioase, pachetul întreg creează dependență.
- > 70%** Divizia B: calitate bună, dar există și alternative mai bune. Dacă multe mici neajunsuri ar fi fost eliminate, am fi putut da un punctaj mai bun și, prin urmare, o recomandare.
- > 60%** Aici s-a confundat „bine intenționat” cu „bine făcut”: fie ne dezamăgește tehnica, fie designul jocului cu greșeli grosolane. Nu pierdeți nimic dacă nu-l cumpărați.
- > 50%** Suficient: veți fi dezamăgiți de neajunsurile tehnice evidente sau de firul plictisitor al jocului.
- < 50%** Veți regreta păcăleala: cumpărând acest joc, fiți siguri că aruncați banii pe geam.

Atenție: punctajele se dau indiferent de prețul de vânzare. Motiv: prețurile variază în funcție de regiune, distribuitorii și situațiile de concurență variază puternic.

## Hardware-Award

Componente PC ca plăcile grafice sau monitoare nu se cumpără în fiecare zi. Din acest motiv vă prezentăm studiile ale pieței, în care veți putea vedea care sunt componentele ce-și merită într-adevăr banii. Cea mai bună ofertă din punct de vedere tehnic primește Award-ul Testului; pe lângă acesta, va fi desemnat și un câștigător la raportul preț-performanță.



## CLASSICS



### Classics

Aproape toate jocurile se ieftinesc drastic cu câteva luni după apariție - de regulă sub limita magică de 25 EUR. Pentru ca să nu pierdeți nici una dintre aceste perle, noi vi le prezentăm din nou. Și edițiile speciale (versiuni limitate) sau așa numite Bundles (exemplu un joc + add-on) sunt marcate cu simbolul Classics.





# Medal of Honor Allied Assault



**SURPRIZĂ** Celor trei domni nu le place deloc să fie deranjați la joc. Se lasă cu împușcături.



Rolul: Locotenent Mike Powell. Misiunea: contribuiți la câștigarea celui de-al Doilea Război Mondial. Scenariul: **un film demn de cinema pentru jucat.** Luminile, camera, arma, go!

**G**ulerul vă cam strânge puțin. Dar nu-i de mirare, căci uniforma pe care o purtați nu e croită pe măsura voastră. Dar acum să nu vă dați de gol până când intrați pe ușa de oțel în interiorul fortăreței, în vizuina leului. Degajat, arătați actele de identitate. Santinela salută, se reculege. "Diese Papiere sind nicht in Ordnung!" ("Aceste documente nu sunt în ordine!"). Cât de mult ați sperat să nu auziți această frază. Prea târziu: glonțul iese din pistolul cu amortizor,

de Nord unde pregătiți invazia trupelor americane. Două camioane furate trebuie să vă ducă împreună cu oamenii voștri într-un sătuc ocupat de naziști. Se întâmplă ceea ce era de prevăzut: soldații de la punctul de control miros deghizarea și, înainte de a putea riposta cumva, vă aflați în mijlocul primului conflict armat. Soldații se năpustesc asupra voastră din stânga, din dreapta, de sus, de jos - nu mai știți încotro să trageți mai întâi. Împreună cu camarazii năvăliți asupra taberei, având

Debarcarea pe Omaha Beach nu este singura scenă din joc transpusă ad litteram după **Saving Private Ryan.**

sirenele de alarmă urlă deja. "Asta e", suspinați în gând, în timp ce încărcăți pistolul mitralieră și-i salutați cu câteva gloanțe pe soldații aflați în jur, "voi ați vrut-o!".







În rolul lui Mike Powell, agent special al predecesorului CIA - OSS - sabotați în cel de-al Doilea Război Mondial poziții ale Wehrmacht-ului în spatele liniilor inamice, îi sprijiniți pe US-Rangers la debarcarea din Normandia, tăvăliți totul în cale la bordul unui Tiger capturat și vizitați o bază de submarine germane din Norvegia. În ego-shooterul **Medal of Honor: Allied Assault** sunteți omul bun la toate, care-i învață pe naziști ce înseamnă frica și câștigă aproape de unul singur războiul în favoarea Aliaților. Totul începe în 1942 în Africa

în mâini câte un M1-Garand. Într-o casă din tabără se ascunde o trupă inamică în spatele unor grămezi de lăzi. Din când în când scot capul din spatele lăzilor, trag câte o salvă de foc și dispar din nou. De-abia după ce aruncați o grenadă drumul devine liber. Trupa voastră se regrupează într-o curte interioară. Dintr-o dată, în casa din apropiere se deschid ferestrele și o mitralieră începe să scuie plumbi asupra trupei de comando. Ca din senin, apar și pe acoperișurile din jur o mulțime de soldați inamici. E o ambuscadă. "Powell, take the MG!" urlă sergentul. Vă eliberați drumul spre etajul cu mitraliera și-i terminați pe trăgători pe la spate. Cu MG-42-ul capturat începeți acum să curățați acoperișul de vis-a-vis.



## Medal of Honor vs. Return to Castle Wolfenstein

Au apărut doar la câteva săptămâni diferență, ambele se joacă în cel de-al Doilea Război Mondial și au același schelet tehnologic. Ce diferențe sunt? Noi vă spunem care dintre cele două concurenți excelează mai bine la fiecare disciplină.

Disciplina	Medal of Honor	Return to Castle Wolfenstein	Câștigător
 <b>Designul misiunilor</b>	Misiunile de lunetiști alternează cu cele undercover, luptele de masă cu turnirurile 1 la 1. Obiectivele mereu schimbătoare vă țin în alertă. <b>Medal of Honor</b> pune ceva mai mult accent pe tactică decât <b>Return to Castle Wolfenstein</b> , fără a reprima însă acțiunea.	Împușcăturile prelungite sunt atuul castelului Wolfenstein. Deși există misiuni mai sensibile, majoritatea timpului îl petreceți cu degetul apăsat pe trăgaci. Misiunile sunt construite la fel de linear ca în <b>Medal of Honor</b> dar mult mai puțin complexe.	<b>Nedecis</b>
 <b>Atmosferă</b>	Evenimentele prestabilite asigură plusul de adrenalină necesar: un exemplu clasic ar fi pe Omaha Beach, când soldatul din fața voastră calcă pe o mină, sau când sunteți luați în plin de suflul unei explozii. <b>Medal of Honor</b> se folosește de un fel de "realism cinematografic" pentru a crea atmosfera de film.	Producătorii nu au economisit deloc la capitolul efectelor șocante: zombii vă sar în față pe neașteptate, podurile vi se rup sub picioare, iar strigătele de groază ale creaturilor din catacombe vă cutremură. Secvențele video în engine-ul 3D vă povestesc story-ul.	<b>Nedecis</b>
 <b>Multiplayer</b>	Vă stau la dispoziție modurile Deathmatch (Free For All, Team Match, Turn Based) împreună cu un mod de misiune. Cel mai interesant e ultimul. Cu doar patru hărți și fără un sistem de clasificare, <b>Medal of Honor</b> nu reușește să ajungă la nivelul concurentului.	Într-un amestec de <b>Counter-Strike</b> și <b>Unreal Tournament</b> , shooter-ul de la Grey Matters pune accentul pe un team-play rapid și plin de plumbi. Hărțile sunt mai mici dar mai drăguțe decât cele ale concurentului. Cel mai mult motivează sistemul de clasificare.	<b>Return to Castle Wolfenstein</b>
 <b>Arme</b>	Un arsenal realist dar obișnuit, de la pistoale și grenade până la pușca de atac.	Arme cu vizor în infraroșu, aruncătoare de flăcări, injecții otrăvite, pistoale mitralieră cu amortizor - toate sunt într-adevăr neobișnuite.	<b>Return to Castle Wolfenstein</b>
 <b>Grafică</b>	Animații dintre cele mai fine, figuri realiste, designul reușit al nivelurilor - însă texturile sunt monotone, iar raza de vizibilitate e mică.	Efectele bombastice și arhitectura pitorească fac din horror-shooter un câștigător la capitolul grafică.	<b>Return to Castle Wolfenstein</b>
 <b>Sunet</b>	Mai bine de așa nu poate suna nici un joc de acțiune. De la povești și efecte sonore până la soundtrack, <b>Medal of Honor</b> atinge aproape perfecțiunea.	Și <b>Wolfenstein</b> se descurcă foarte bine în materie de muzică și efecte sonore și se dă doar foarte greu bătut în fața concurentului.	<b>Medal of Honor</b>

Pe scurt: În definitiv este doar o chestie de gust de partea căruia vă aflați în acest război. Dacă vă plac vechile filme de război de la Hollywood, atunci votați cu **Medal of Honor**. Dacă, în schimb, vă place mai mult un horror îngrijit, puneți mâna pe **Castle Wolfenstein**. Acesta e net superior în materie de multiplayer, căci la single-player ambele aleargă umăr la umăr. De fapt, ar trebui să le jucați pe amândouă.

**Medal of Honor** înscenează misiunile la fel ca episoadele unui film de război. Doar că, în spatele trăgaciului te afli tu, în persoană, și nu un actor. Programul generează în anumite locuri evenimente precum ambuscada descrisă mai înainte, surprinzându-vă și ridicându-vă nivelul adrenalină.

De multe ori aveți de îndeplinit anumite scopuri ale misiunii, care apar succesiv, după ce le îndepliniți pe cele precedente. Astfel, într-o parte a Normandiei, trebuie să transmiteți poziția a două tunuri 88 către un bombardier, care le va elimina apoi într-un zbor razant. Pentru aceasta, trebuie mai întâi să adunați trupa care e înconjurată de naziști într-o casă de țară. După ce i-ați eliberat și respingeți contraatacul declanșat de nemți, porniți împreună în căutarea unui aparat radio. Singurul ranger care avea un radio a fost doborât în mod prostesc de un lunetist inamic, ascuns într-un siloz în ruine. De-abia după ce ați eliminat lunetistul puteți pune mâna pe radio și descoperi cu binoclul tunurile pentru a termina cu succes misiunea. Altă dată, vă eliberați drumul printre niște ruine de case bombardate pentru a ajunge la echipajul unui tanc, îi escortați pe băieți pe străduțele împânzite de lunetiști, puneți mâna pe un Tiger german și forțați cu el înaintarea spre un pod strategic. Nu întotdeauna camarazii controlați de calculator vă sprijină cum ați dori. Atunci trebuie să vă descurcați singuri. E cazul misiunii din Norvegia, unde trebuie să infiltrați o bază de submarine. Aici trebuie să faceți rost mai întâi de actele și uniforma unui ofițer german, pentru a putea pătrunde cu ajutorul acestora în bază. Cel ce încearcă să pătrundă cu degetul pe trăgaci își atrage asupra lui jumătate din armata germană. Doar în cazurile extreme vă folosiți de pistolul cu amortizor. După ce ajungeți în viață la ținta misiunii, un submarin de test, fixați explozibilii pe el puteți pune din nou mâna cât mai repede pe pușca mitra-





**CHESTII TARI** Cu bazooka sau cu panzerschreck-ul pomiți la vânătoarea de animale mari. Din Tiger-ul german se alege praful într-o secundă.

lieră. Astfel de misiuni undercover sunt o variație binevenită în derularea plină de acțiune a jocului. Cel ce crede că are șanse împotriva superiorității numerice a inamicului poate să aleagă varianta ofensivă. Găsiți destule arme și muniție pe drum. Fie că sunt pistoale mitralieră Thompson ori varianta germană, MP-40, fie că e pușca cu lunetă sau Colt 45, pușca cu alicie sau BAR-MG, Bazooka sau Panzerschreck - arme se găsesc la fiecare colț, iar muniția vă ajunge din belșug.

**Honor** într-un week-end. Chiar dacă sunteți foarte controlați și apăsați rar pe tasta de save, nu veți depăși 20 ore de joc. Dar acestea, lăsând la o parte finalul abrupt și frustrant, sunt printre cele mai tensionate. Iar în definitiv vă mai rămâne excelentul mod multiplayer - mai multe despre acesta în caseta multiplayer.

**Medal of Honor** are în comun cu **Return to Castle Wolfenstein** nu doar scenariul "Al Doilea Război Mondial". Ambele se bazează pe același

La atmosfera jocului contribuie, chiar mai mult decât grafica impresionantă, **sunetul demn de un film cinematografic.**

În total, aveți de îndeplinit șase misiuni - Africa de Nord, Norvegia, Omaha Beach, Bretania, Normandia și Linia Siegfried - care sunt împărțite, la rândul lor, în 26 niveluri. În interiorul capitolelor, misiunile sunt bazate unele pe celelalte, aceasta însemnând că treceți în următorul nivel cu aceleași puncte de viață, muniție și arme avute în nivelul precedent. Gradul de dificultate se situează, cu puține excepții, la nivelul de jos al scalei, ceea ce se datorează foarte mult și faptului că puteți salva oricând doriți. La gradul mijlociu de dificultate puteți termina **Medal of**

schelet tehnologic, engine-ul Quake 3 Team Arena. În orice caz, fiecare echipă de programatori a adaptat tehnologia în folosul propriilor scopuri, în special pentru a putea reprezenta areale exterioare mai extinse. La o comparație grafică directă, shooter-ul de la Electronic Arts trage bețișorul mai scurt. Cu toate că animațiile sunt mai reușite - adversarii se aruncă la pământ, se adăpostesc, se rostogolesc și se chircesc când sunt nimeriți - texturile nu pot ține pasul cu cele ale concurentului. Bate la ochi negativ raza de vizibilitate redusă la rularea pe sistemele mai slabe. Cu

## Axa și Aliații

Cele patru moduri multiplayer cu unsprezece hărți par la prima vedere a fi cam mult; însă trei dintre modurile de joc sunt doar variante obișnuite de deathmatch. Singurul care se detașează este modul "Object Based". Amintește puternic de **Return to Castle Wolfenstein** sau de **Counter-Strike**. Două echipe se află față în față. Prima trebuie să apere un anumit obiectiv, iar cea de-a doua trebuie să-l cucerească sau să-l distrugă. Din păcate ne stau la dispoziție doar patru hărți.



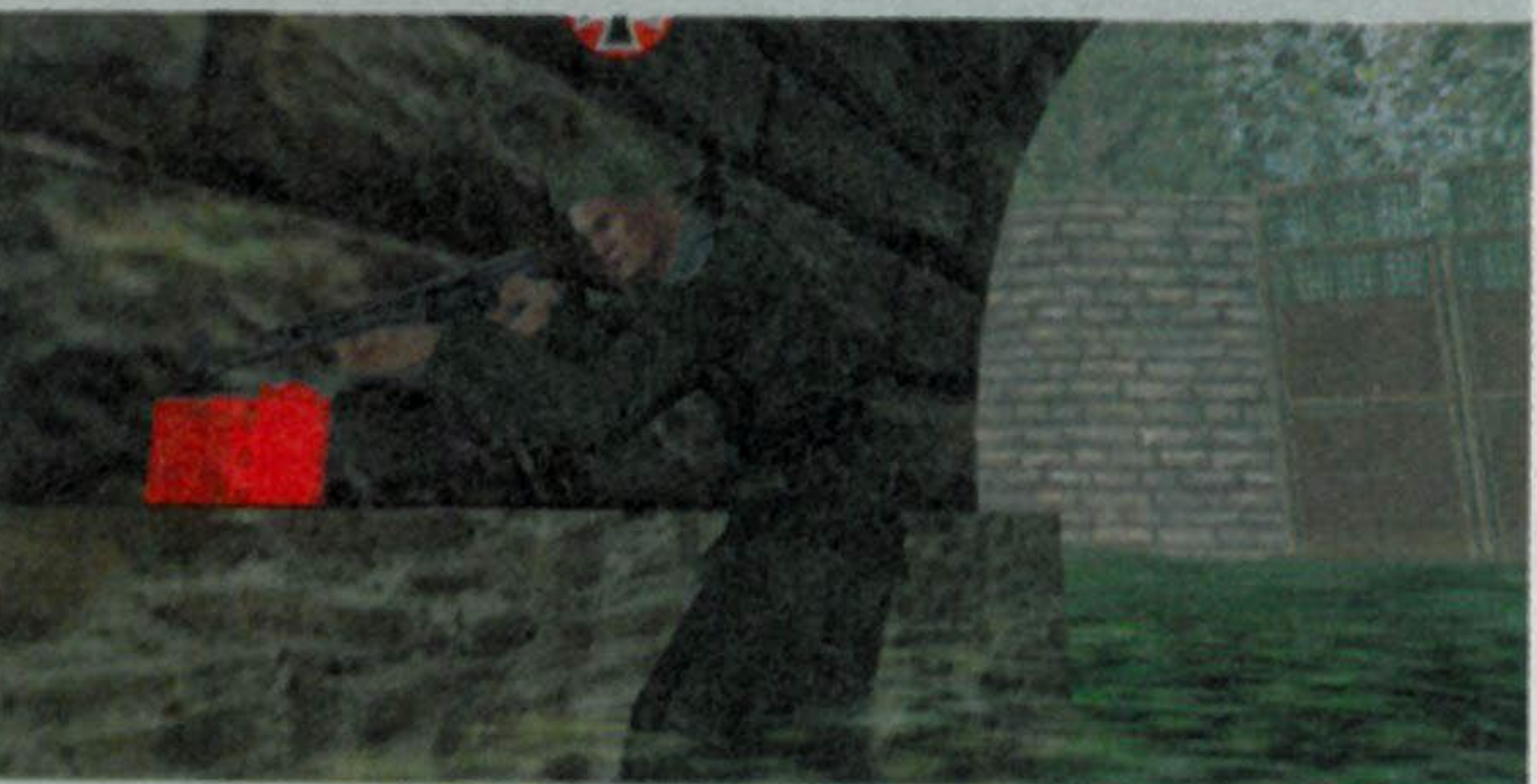
**THE HUNT** Aliații trebuie să arunce în aer două tunuri antiaeriene ale germanilor, care la rândul lor încearcă să le apere.



**ROCKET BASE** Această rachetă V2 și centrala de lansare constituie un obiectiv de sabotaj pentru US-Army.



**OMAHA BEACH** Plaja bine cunoscută din Saving Private Ryan este acum scena cumplitelor lupte de tranșee și bunkere.



**THE BRIDGE** În mod excepțional, forțele Axei sunt acum atacatorii; ei trebuie să arunce în aer un pod important.





**CLEVER** Inamicii

voștri se folosesc de tot felul de trucuri care vă îngreunează viața. Soldatul din dreapta se ascunde în spatele zidului, iar camaradul său se ghemulește pentru a se feri de gloanțe.

binoclul îi puteți identifica pe adversari în fog-ul înconjurător, doar după focul de la gura armelor. Trăgând linie, grafica abia obține un "foarte bine" - însă **Return to Castle Wolfenstein** ne arată clar că se putea scoate mult mai mult din engine. Din contră, sunetul nu lasă loc nici unui comentariu. Începând cu efectele realiste ale armelor și soundtrack-ul ca de cinema, până la comentarii, totul este impecabil realizat de designerii de sunet. Nici în alte privințe nu se poate comenta nimic referitor la tehnologie. În test, **Medal of Honor** a rulat foarte stabil; erorile de clipping pot fi înlăturate instalând un driver mai nou de OpenGL pentru placa grafică. Inamicii se com-

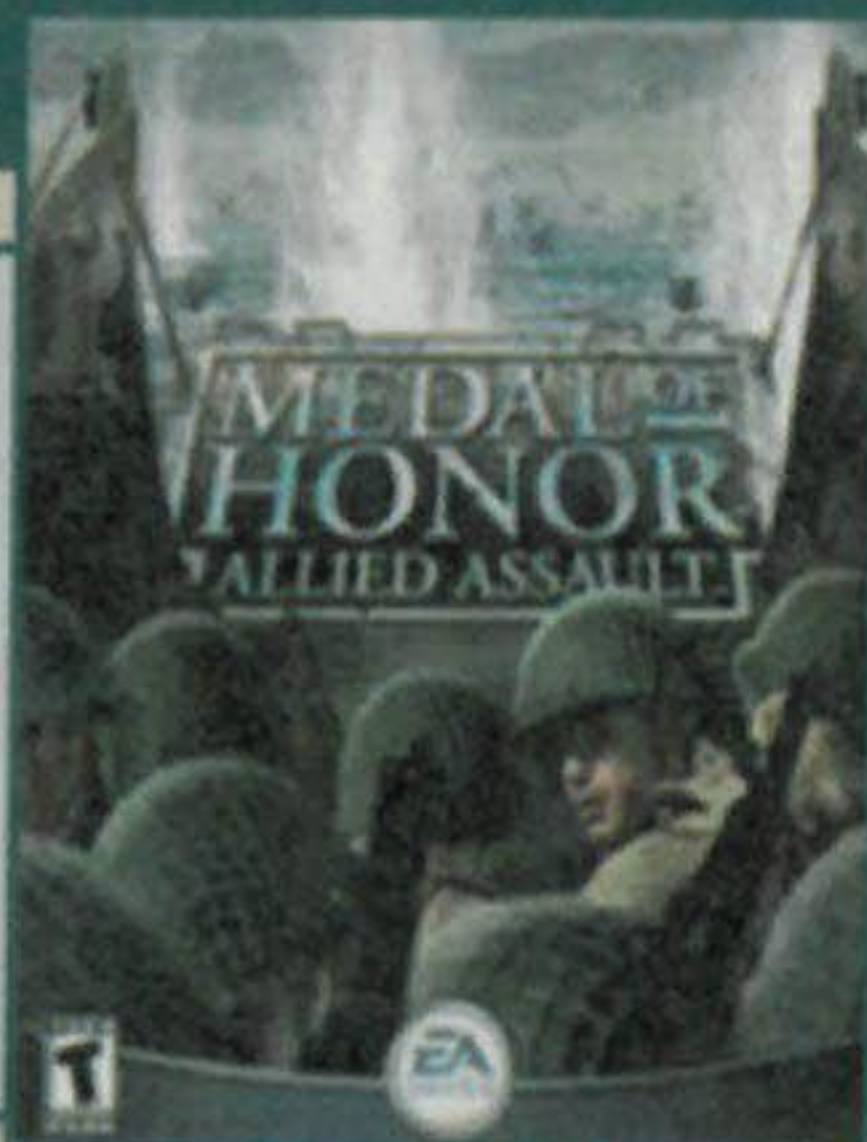
portă inteligent în cea mai mare parte. Dacă, de exemplu, aruncați o grenadă într-un buncăr, soldații încearcă să iasă din raza ei de acțiune sau să arunce cadoul nedorit înapoi la expeditor. Aflați în bătaia focului, adversarii se adăpostesc în spatele obstacolelor prezente, se aruncă în noroi sau trag de după ziduri asupra voastră. Un punct slab ne sare însă în ochi: sentinelele se plimbă cu cugetul împăcat mai departe, chiar și după ce un camarad de-al lor a fost doborât și pot cădea foarte ușor într-o ambuscadă dacă, de exemplu, reușiți să vă ascundeți în spatele unei uși.



**ACTION!** Secvențele video în engine-ul 3D vă pregătesc constant tot felul de surprize. Aici, un avion de vânătoare aliat se prăbușește într-o clădire.

**TESTCENTER**

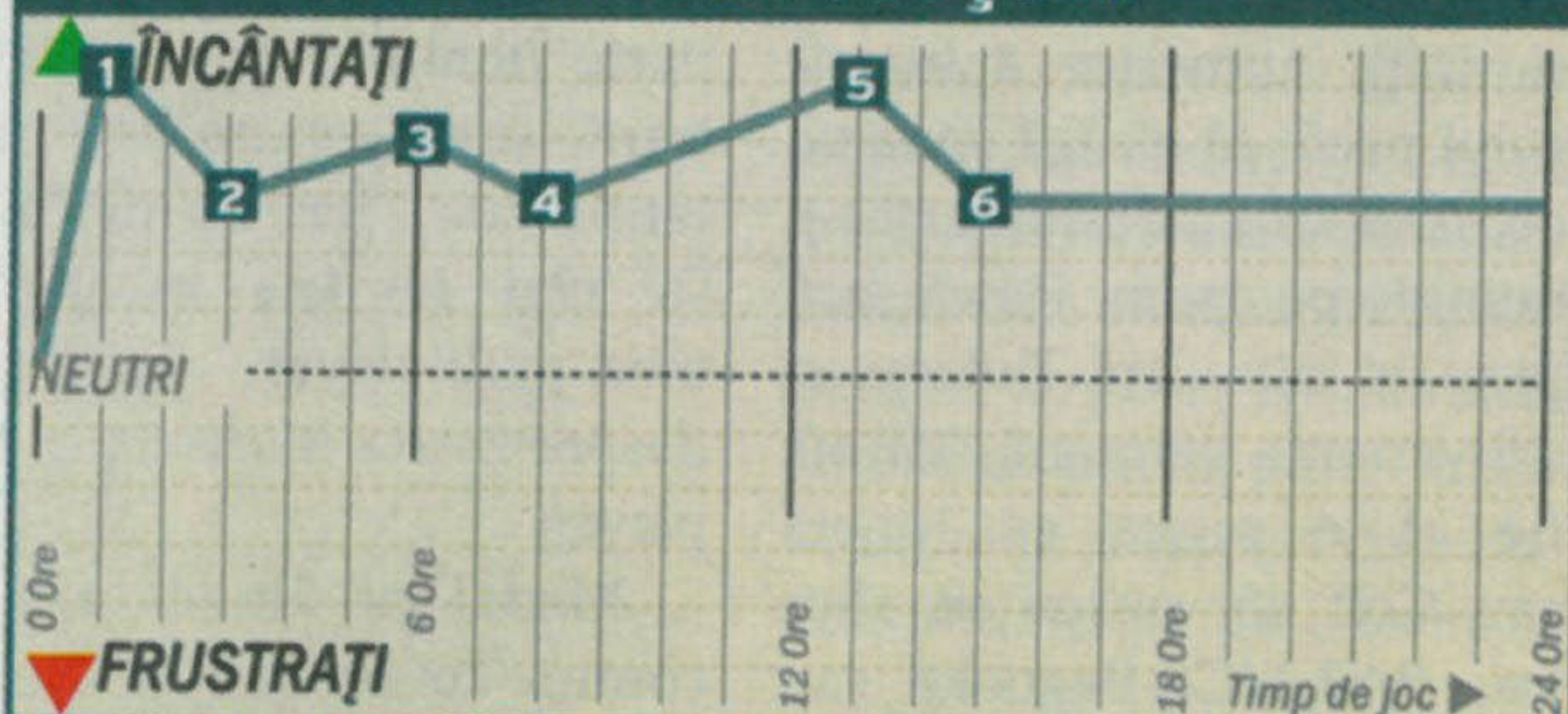
- șase scenarii
- 26 capitole
- 11 hărți multiplayer
- patru moduri multiplayer
- 14 arme
- briefing-uri de misiuni sub formă de secvențe video 3D
- bazat pe engine-ul Q3TA
- misiuni tactice și de acțiune
- misiuni solo și în echipă
- misiuni puternic scrimate



**CIFRE & DATE**

Gen:	Ego-Shooter
Jocuri asemănătoare:	Undying, No One Lives Forever, Return to Castle Wolfenstein
Producător:	2015
De același producător:	-
Publisher:	Electronic Arts
Distribuitor în România:	Best Computers
Site oficial:	www.ea.com
Site-ul publisherului:	www.ea.com
Site-ul producătorului:	www.1015.com
Cel mai bun fansite:	www.mohaa.com
Recomandarea de vârstă:	peste 18 ani
Termen:	a apărut
Preț:	cca. 34,4 USD
Conținutul pachetului:	1 CD, manual
Durată medie de joc:	15 ore

**GRAFICUL MOTIVAȚIEI**



**OPINII**

CORNELIU DAN



În **Medal of Honor**, story-ul, înscenarea și design-ul misiunilor îmi creează senzația de a lua parte la un film de cinema. Însă nu ca spectator... Cu toate că ritmul e foarte alert, nu e un shooter pur ca **Return to Castle Wolfenstein**, ci abundă de scene tactice care sunt totuși puțin altfel decât în alte jocuri ale genului cum ar fi **Ghost Recon**. Aici ai într-adevăr feeling-ul că te afli în mijlocul unei lupte din cel de-al Doilea Război Mondial, la aceasta contribuind din plin atât sunetul și grafica, cât și AI-ul avansat al inamicilor (discută între ei, reacționează prompt în funcție de situația creată, etc.). Că veni vorba de grafică, cred că băieții de la EA ar fi putut totuși realiza niște texturi mai contemporane anulului în care ne aflăm și niște areale exterioare mai extinse ca

CIPRIAN COROIANU



Dacă din punctul de vedere al graficii nu rămân chiar cu maxilarul căzut, din cel al atmosferei te simți copleșit. A fost făcut totul pentru a ne provoca emoția anului 1944. Tocmai de aceea nu trebuie să ne așteptăm la arme ciudate: avem bătrânul nostru Garand, câteva grenade, un pistol și, în unele misiuni, o bazooka. Ceea ce

**Medal of Honor este cel mai bun film pe care l-am jucat până acum.**

vizibilitate. Dar acestea ar fi cam singurele argumente contra aduse acestui joc. Singura dezamăgire adevărată pe care am avut-o a fost că, după ce timpul a devenit tot mai accelerat, culminând în intensitate în misiunile din Germania, dintr-o dată totul se termină fără nici un fel de preambul. Frustrantă senzație, ca atunci când te uiți la un film foarte interesant și se la curentul în mijlocul acțiunii. Oricum, mi-a plăcut mult mai mult decât **Return to Castle Wolfenstein** și aștept cu nerăbdare add-on-ul (dacă va fi). Până atunci am să mă scufund în multiplayer...

**Un joc incredibil, care încă de la primele clicuri îți dă sentimentul unei abordări a genului diversă față de concurenți.**

face jocul atât de deosebit este participarea emotivă a celui care îl joacă. Nu știu ce au simțit acei Rangers care au pus piciorul pe Omaha Beach. Nu credeam să joc vreodată într-un mod atât de realist dramaticul moment al debarcării din Normandia (fie vorba între noi și să nu audă nimeni: situațiile și inclusiv anumite dialoguri au fost luate 1:1 din **Saving Private Ryan**), care este punctul culminant al jocului. AI-ul, adevărat călcăi al lui Ahile în genul shooterelor, este aproape tot timpul la înălțimea așteptărilor și depășește blândețea celui din **RtCW**. Băieții reacționează adesea în mod surprinzător, adecvat situațiilor pe care le creăm, fugind cuprinși de panică dinaintea unei grenade sau căutându-și acoperire dacă sunt atacați. În concluzie, **Medal of Honor** este un "must have"!



## TESTUL DE RULARE

## MINIMAL DETAILS



	640 x 480					800 x 600					1.024 x 768				
TNT2 Ultra															
GeForce256															
GeForce2 MX															
Kyro II															
Radeon 32 DDR															
Voodoo 5															
GeForce2 GTS															
GeForce2 Pro															
GeForce2 Ultra															
GeForce3															

Ar trebui să aveți în calculator măcar un GeForce2 MX pentru a putea juca cursiv Medal of Honor la 800x600 pe 32 biți. Detaliile maxime și rezoluții peste 1024x768 pot fi văzute doar cu un GeForce3. Scoateți shadow-ul pentru a putea obține performanțe mai mari. Bate la ochi nevoia mare de RAM. La 128 MB RAM, texturile sunt încontinuu încărcate.

PIII 500/128	Duron 600/128	Duron 800/128	PIII 1.000/256	P4 1.400/256	Athlon 1.200/256	PIII 500/128	Duron 600/128	Duron 800/128	PIII 1.000/256	P4 1.400/256	Athlon 1.200/256	PIII 500/128	Duron 600/128	Duron 800/128	PIII 1.000/256	P4 1.400/256	Athlon 1.200/256
--------------	---------------	---------------	----------------	--------------	------------------	--------------	---------------	---------------	----------------	--------------	------------------	--------------	---------------	---------------	----------------	--------------	------------------

## MAXIMAL DETAILS



	640 x 480					800 x 600					1.024 x 768				
TNT2 Ultra															
GeForce256															
GeForce2 MX															
Kyro II															
Radeon 32 DDR															
Voodoo 5															
GeForce2 GTS															
GeForce2 Pro															
GeForce2 Ultra															
GeForce3															

## PUNCTE CARE (NU) MOTIVEAZĂ



1 Deja din Africa de Nord se trece la acțiune. Împreună câțiva US-Rangers și un agent, Powell aruncă în aer sistemele defensive.



2 La un atac asupra unui aeroport inamic, Powell se transformă în mitralior pe un jeep condus automat și transformă în cenă avioanele staționate.



3 În Norvegia, agentul OSS trebuie, pentru prima dată, să-și desfășoare misiunea pe vârfurile picioarelor. Mai târziu începe din acțiunea.



4 Debarcarea pe Omaha Beach este un adevărat coșmar. Morți de zeci de ori, tasta de quick load își dă duhul, însă motivația nu scade deloc.



5 După orașele împânzite de lunetiști vine satisfacția conducerii un Tiger. Monstrul din oțel nu este chiar simplu de condus.



6 Cum? Asta-i tot? Total neașteptat, jocul se termină în mijlocul luptei. Nici un epilog nu-l medaliază pe eroul nostru. Ce porcărie! Asta e! Să trecem la multiplayer!

## ÎN COMPARAȚIE

	No One Lives Forever	Return to Castle Wolfenstein	Medal of Honor	Pro & Contra
<b>GRAFICĂ</b>	82	88	82	+ personaje foarte bine animate + efecte bune, chiar foarte bune - Texturi nepotrivite uneori, monotone - Raza de vizibilitate mare dăunează performanțelor grafice
Bogăția detaliului în lumea jocului	69	85	79	
Bogăția detaliului la obiecte	86	89	87	
Multitudinea în joc	90	86	85	
Animatiile obiectelor	86	92	94	
Efecte	80	86	82	
<b>SUNET</b>	89	87	94	+ soundtrack cinematic + efecte realiste
Muzică	90	77	92	
Efecte de sunet	88	87	91	
Voci / Comentarii	88	89	90	
<b>CONTROL</b>	85	88	88	+ se aliniază la standardele genului + liber configurabil - Nici o posibilitate de a controla camara-zii de echipă
Confortabilitate / Navigare	80	85	84	
Precizia controlului	85	90	90	
Vedere largă / perspectivă	90	90	90	
<b>ATMOSFERĂ</b>	85	88	89	+ briefinguri video înainte fiecărei misiuni + evenimente puternic scriptate + design de atmosferă - Sfârșit dezamăgitor
Captivant / Surprize	89	82	89	
Apropierea de realitate / Credibilitatea	86	71	87	
Story / Dialog / Comentarii	90	78	88	
Înscenarea	90	87	89	
<b>DESIGN</b>	79	75	74	+ Inamici buni, însă nu ireproșabili + alternanțe de acțiune și furișat - Durată mică de joc
Complexitate / Profundimea jocului	66	63	60	
Ușor pentru începători	75	76	78	
Balansul între gradele de dificultate	72	81	69	
A.I.	83	87	88	
Inovații	92	73	74	
<b>MODUL MULTIPLAYER</b>	62	90	90	+ patru moduri de joc + mod interesant, a la Counter-Strike + arme bine echilibrate - Prea puține hărți multiplayer
Atractivitatea modului	60	82	83	
Interactivitatea cu coechipierii / adversarii	60	88	88	
Posibilitățile meniului	65	92	91	

LEGENDA

Mai slab decât  
jocurile luate  
în comparațieMai bun decât  
jocurile luate  
în comparațiePUNCTAJ  
MEDAL OF HONOR

PRODUCĂTOR 2015

DISTRIBUTOR Best Computers

86

PREȚ

cca. 34,4 USD

TERMEN

31 Ian. 2002

NECESAR

CPU 500 MHz

128 MB RAM

HDD: 800 MB

RECOMANDAT

CPU 1.000 MHz

256 MB RAM

HDD: 1.200 MB

SUPPORT

OpenGL

Force Feedback

MULTIPLAYER

Single-PC 1

Rețea 32

Internet 32

1 jucător / pachet

GRAFICĂ 82%

SUNET 94%

CONTROL 89%

ATMOSFERĂ 89%

DESIGN 74%

MULTIPLAYER 90%





25,5 USD

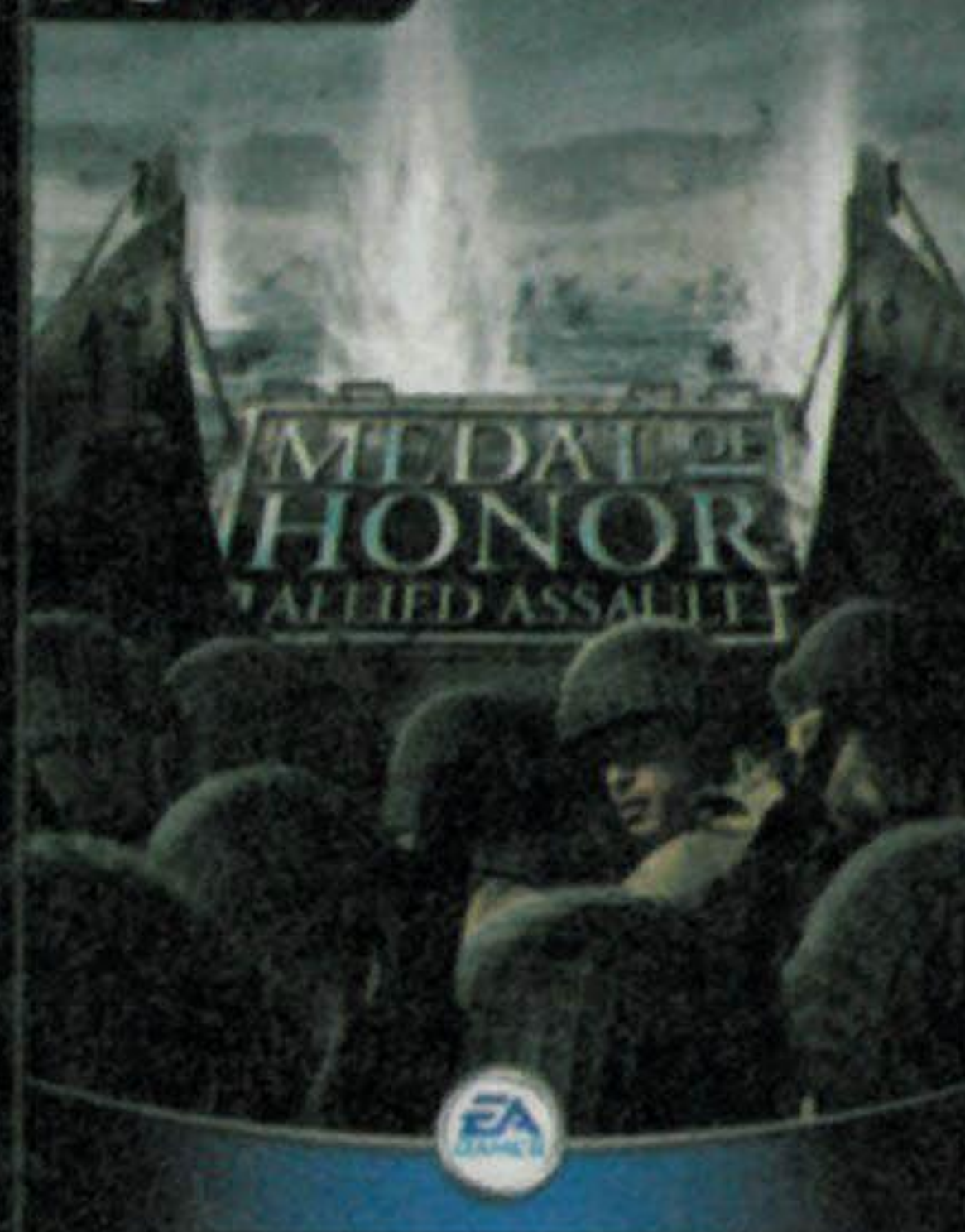
Prețul nu include TVA

**ZIUA Z: 6 Iunie 1944.**

**PRIVEȘTE BINE  
AI 79% ȘANSE SĂ FIE  
ULTIMUL LUCRU PE CARE IL  
VEZI ÎN VIAȚĂ**

Joc parțial localizat în limba română

PC CD-ROM



[www.mohaa.ea.com](http://www.mohaa.ea.com)

Distribuit în România de Best Distribution SRL; tel/fax: 01-345 55 05/06/07, e-mail: [info@bestcomputers.ro](mailto:info@bestcomputers.ro), [www.gameshop.ro](http://www.gameshop.ro)



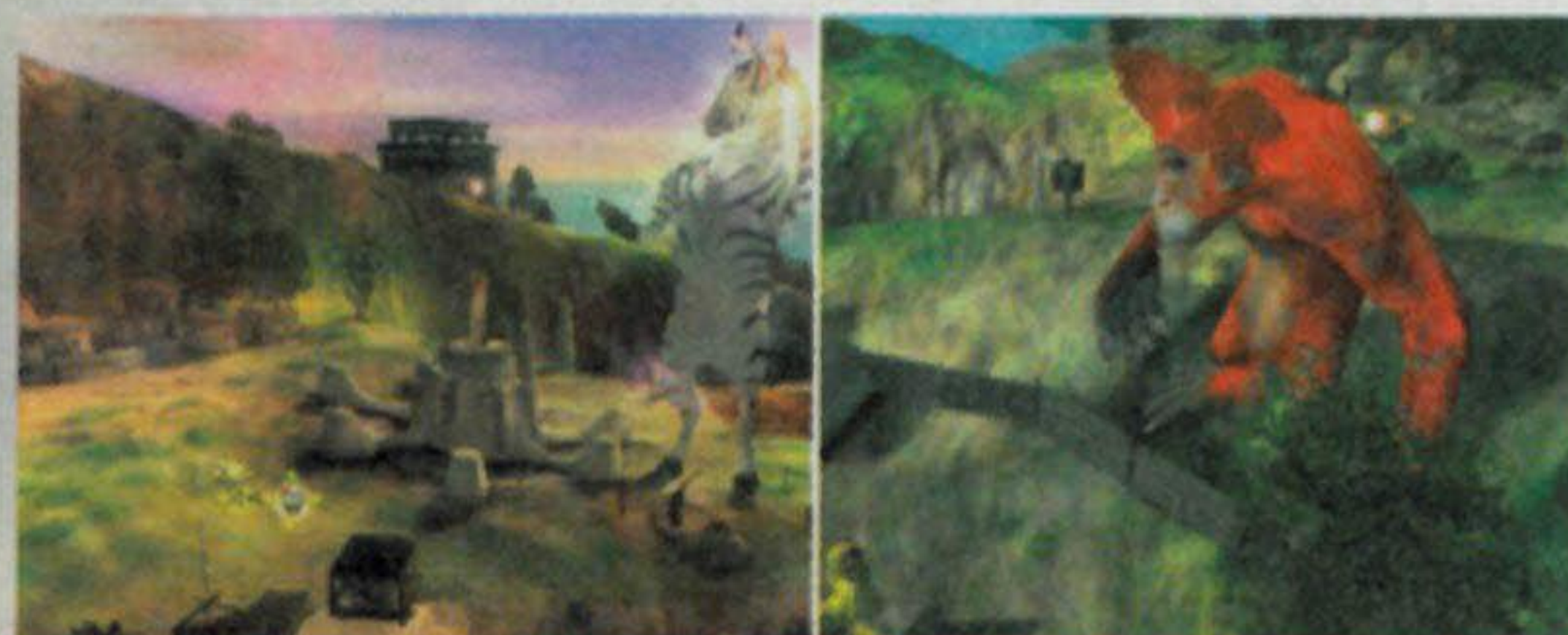
# RECOMANDĂRI ACTUALE

## Black & White - Creature Isle



Ediția: 02/2002  
Producător: Electronic Arts  
Preț: cca. 38,8 USD

**M**egalomanii adânciți în jocul de strategie **Black&White** se pot lansa într-o nouă aventură cu extension-ul **Creature Isle**. A fost adăugată o nouă insulă și o nouă rasă numită Tyke. Insula este populată de bestii lăsate în voia sorții, de care va trebui să vă îngrijiți după modelul din **Black&White**. Citiți mai multe în testul nostru de la pagina 52.



72

PUNCTAJ

Sfaturi pentru cumpărare și o scurtă privire asupra pieței. Cele mai bune jocuri de strategie ale ultimelor șase numere:

### 90 Commandos 2: Men of Courage



De această dată Pyro Studios s-a inspirat din serialul de pe Cartoon Network: *Courage the Cowardly Dog*.

Ediția: 11/2001 | Eidos Interactive | Preț: cca. 34,4 USD

### 89 Wiggles



Acești pitici înrudiți cu ștrum-fii albaștri lucrează doar după ce consumă măcar o bericică pe minut.

Ediția: 11/2001 | Infogrames | Preț: cca. 38,8 USD

### 88 Battle Realms



Fabricile de mașini Honda și Suzuki s-au luat de cap. Rezultatul se poate vedea în joc unde muncitorii uzinelor se pocnesc cu lopeți și umbrele.

Ediția: 01/2002 | Ubi Soft | Preț: cca. 38,8 USD

### 87 Empire Earth



Jocul îl dezmințe pe Platon în teoria sa cum că Pământul ar fi plat. Cum știm deja, Terra e 3D și e foarte mică pentru conducătorii empiriei.

Ediția: 01/2002 | Vivendi Universal | Preț: cca. 38,8 USD

### 86 Commandos: Ammo Pack



Dacă s-a terminat muniția sniperului, vă recomandăm acest pachet. El conține, în afară de patru pistoale cu apă, și o praștie. Pietrele se găsesc într-un alt add-on.

Ediția: 12/2001 | Eidos Interactive | Preț: cca. 17 USD

85 Age of Empires 2 (Classics)  
Microsoft 11/2001 | cca. 34,1 USD

85 Civilization 3  
Infogrames 12/2001 | cca. 28,4 USD

85 Patrician 2  
Infogrames 12/2001 | cca. 25,6 USD

84 Starcraft (Classics)  
Vivendi Universal 09/2001 | cca. 17 USD

84 The Settlers 4 Missions-CD  
Ubi Soft 09/2001 | cca. 17 USD

84 Mech Commander 2  
Microsoft 09/2001 | cca. 42,7 USD

84 Stronghold  
Take 2 12/2001 | cca. 34,1 USD

NOU 84 Anno 1602 (Classics)  
Sunflowers 02/2002 | cca. 8,5 USD

83 Sacrifice (Classics)  
Virgin Interactive 11/2001 | cca. 17 USD

NOU 82 The Settlers 4 Add-on  
Ubi Soft 02/2002 | cca. 25,6 USD

82 C&C: Red Alarm 2 - Yuri's Revenge  
Electronic Arts 12/2001 | cca. 29,9 USD

82 Etherlords  
FishTank 01/2002 | cca. 34,1 USD

82 Fritz 7  
Eidos 01/2002 | cca. 42,7 USD

81 Zeus: Poseidon  
Vivendi Universal 09/2001 | cca. 21,3 USD

81 S.W.I.N.E.  
FishTank 12/2001 | cca. 34,1 USD

81 The Sims: Hot Date (Add-on)  
Electronic Arts 01/2002 | cca. 34,1 USD

80 Monopoly Tycoon  
Infogrames 12/2001 | cca. 38,4 USD

80 Myth 3  
Take 2 12/2001 | cca. 34,1 USD

## CHARTS

Cele mai îndrăgite jocuri de strategie ale cititorilor PC Games:

- 1 Commandos 2  
RTS | Eidos Interactive
- 2 Age of Empires 2  
RTS | Microsoft
- 3 C&C: RA 2 - Yuri's Revenge  
RTS | Electronic Arts
- NOU 4 Black & White  
Strategie de constr. | Electronic Arts
- 5 Empire Earth  
RTS | Vivendi Universal
- 6 Battle Realms  
RTS | Ubi Soft
- 7 Starcraft  
RTS | Blizzard
- 8 Emperor: Battle for Dune  
RTS | Electronic Arts
- NOU 9 Stronghold  
Strategie de constr. | Take 2
- NOU 10 Footballmanager 2002  
Footballmanager | Electronic Arts





# Black & White: Creature Isle

Jocul cel mai inovativ al anului, cel mai bun joc de strategie al anului, surpriza anului. Toate aceste superlative au fost rostite despre Black&White, jocul care a născut atâtea controverse.

**Prin acest add-on, Peter Molyneux nu se dezmințe.**

## Joacă de copii și lucruri serioase: quest-urile

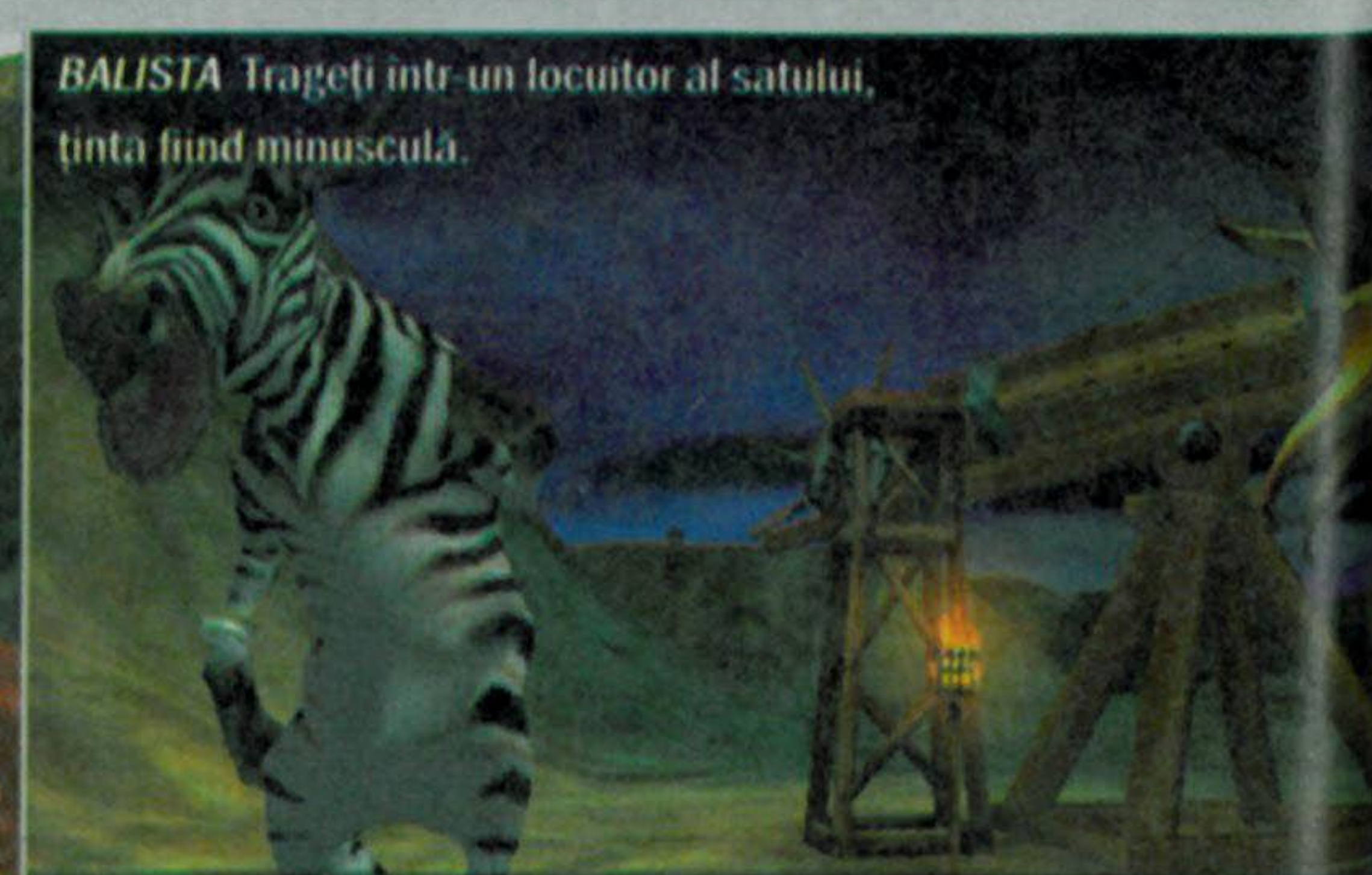


**CLOCIREA OULUI**

Lăsați creatura voastră să clocească oul, într-un loc ferit.

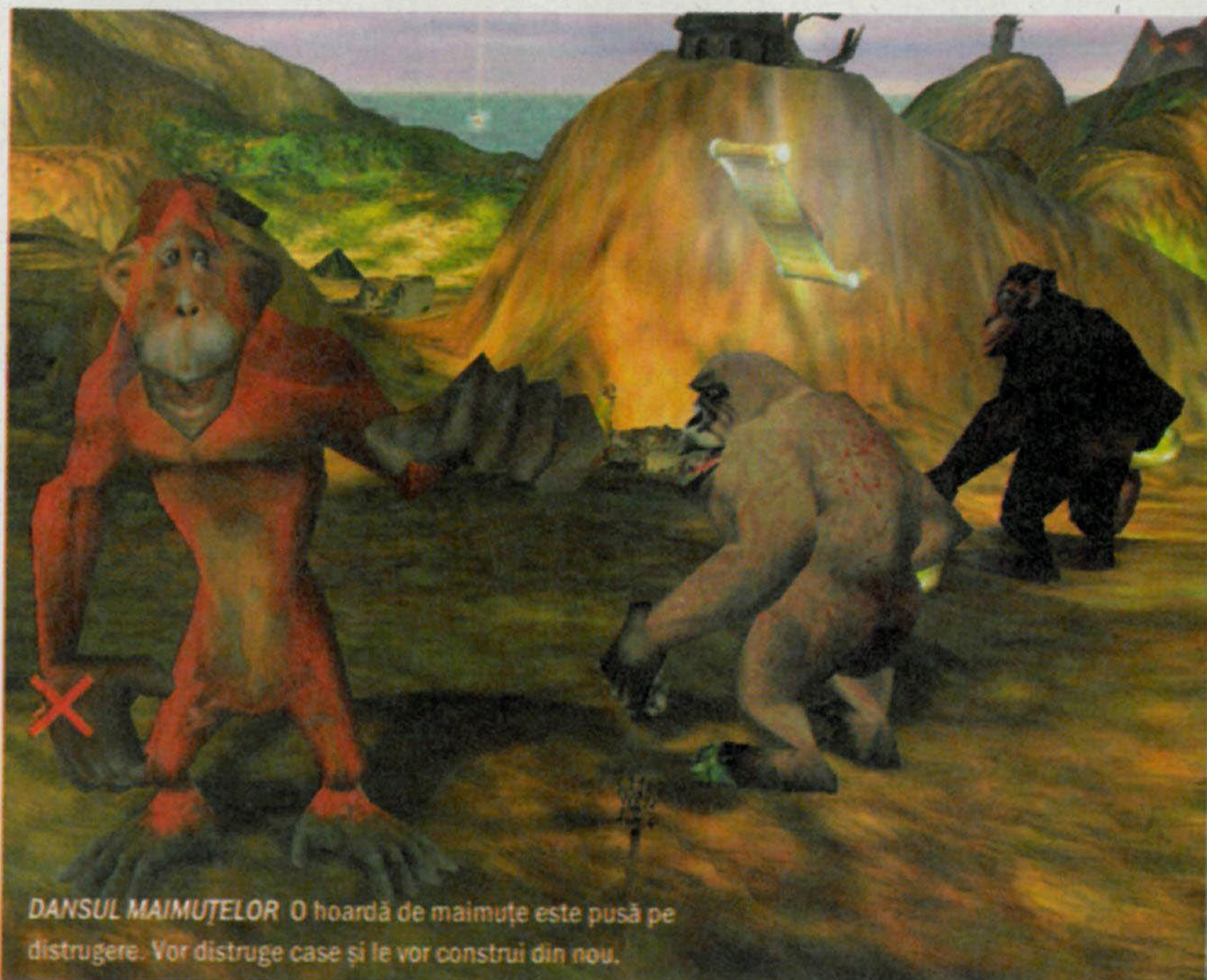


**TURNIR DE BOWLING** Jucați bowling, după regulile oficiale ale turneului.

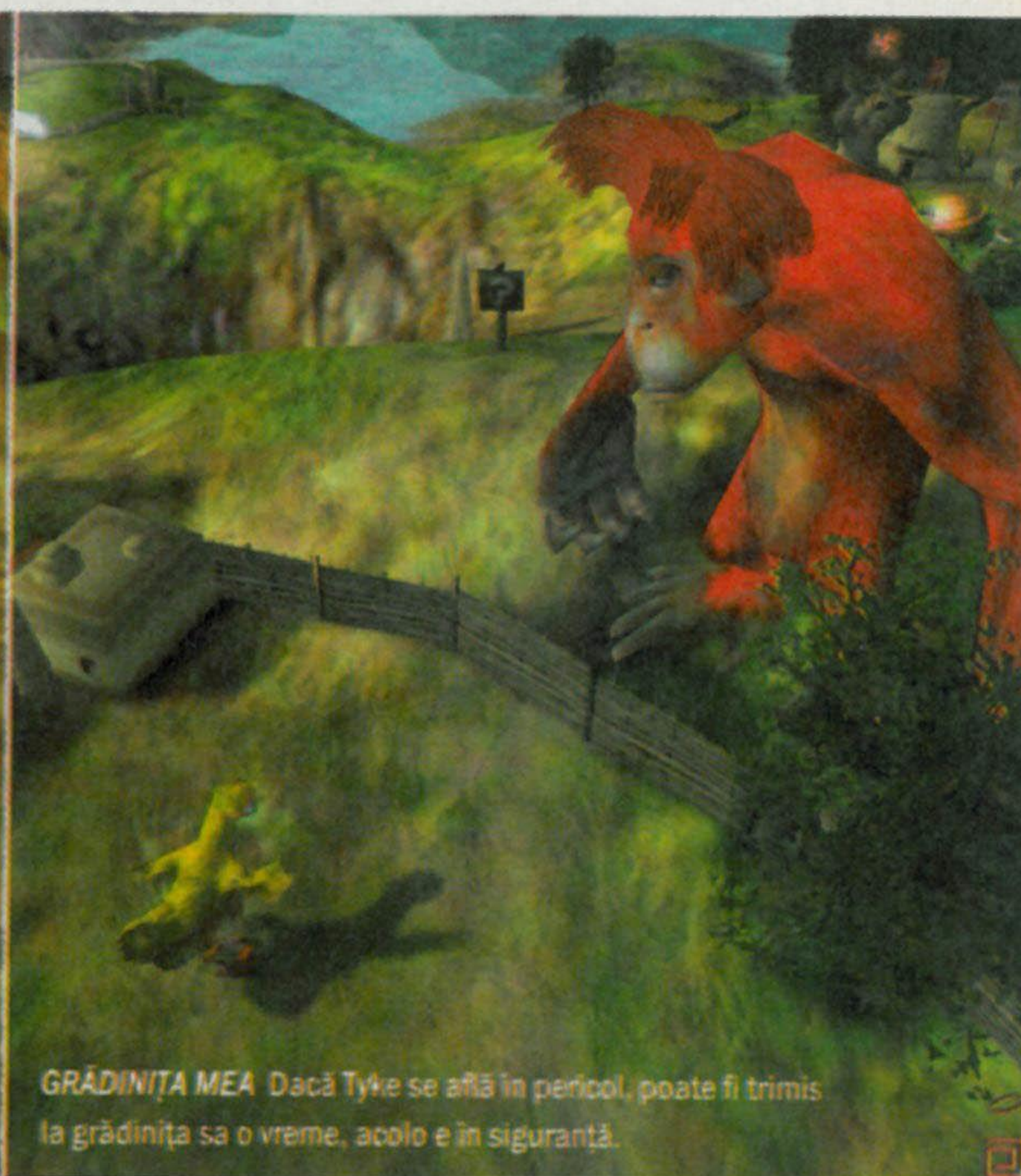


**BALISTA** Trageți într-un locuitor al satului, tinta fiind minuscule.





**DANSUL MAIMUȚELOR** O hoardă de maimuțe este pusă pe distrugere. Vor distruge case și le vor construi din nou.



**GRĂDINIȚA MEA** Dacă Tyke se află în pericol, poate fi trimis la grădinița sa o vreme, acolo e în siguranță.

**C** ititorii noștri l-au apreciat și criticat deopotrivă: este reușit și nereușit, este un joc genial de strategie și un uriaș terrarium. Care să fie adevărul? Ca de obicei, undeva pe la mijloc. **Creature Isle** este o nouă provocare din partea lui Peter Molyneux, care și-a dorit să facă un add-on mai reușit decât jocul în sine. Prin acest add-on trebuie să rezolvați, de cele mai multe ori cu ajutorul creaturii, 20 de quest-uri diverse.

Istoria add-on-ului merge în timp paralel cu cea a jocului inițial, după ce i-ați ajutat pe misionarii de pe prima insulă să-și construiască o navă, pentru a descoperi o

lume nouă; acest lucru ar trebui să vă aducă pe insula a cincea, dar noua insulă va fi, de fapt, cea a creaturilor. Aici locuiesc, în trei sate, câțiva oameni, iar multe creaturi sunt în libertate. Locuitorii

teste istoria insulei. Insula adăpostește creaturi care au fost lepădate de stăpânii lor, sau de cei ai căror zei au murit. De puțin timp a venit o mică creatură într-un coș, de care s-a îngrijit un crocodil.

### Dacă creatura voastră aprinde ceva, **îngerașul Tyke rezolvă problema și stinge focul**, deși nu trebuia.

satelor știau despre existența unei divinități doar din miturile strămoșilor, înainte de sosirea misionarilor. Aspectul de construcție și cel de strategie lipsesc cu desăvârșire din **Creature Isle**.

Un leu bătrân vă povestește

istoria insulei. Creatura este feminină și a ajuns la vârsta cea mai potrivită pentru a-și căuta perechea. Crocodilul caută un partener potrivit pentru fiica sa adoptivă, iar acesta va trebui să îndeplinească multe sarcini, pentru a fi demn

de creatura feminină.

Una dintre primele sarcini constă în a cloci un ou, din care va ieși, după un timp o mică creatură, ea se va atașa rapid de creatura voastră. Mica creatură se va numi Tyke, nume de care nu sunteți răspunzător și care îl va primi automat. Tyke va trebui să fie demn de a fi perechea fiicei crocodilului. Până aici povestea este, parcă, un basm cu animale. Pe măsură ce micuțul Tyke crește, va trebui să vă îngrijiți de el, să-l învățați vrăji, să știe cum să se hrănească și multe altele, necesare pentru ca Tyke să se descurce prin forțele proprii. Dacă aveți grijă de Tyke, găina vă va fi de un real folos,

**LUPTA DE LA NAXOS** Antrenați-vă creatura împotriva unui rinocer, care luptă alături de un Jedi.



**JOCUL CU BILE AL LUI JANGO** Întreceți-l pe Jango la un joc cu bile.

**EXAMENUL LUI ARKLES** Lăsați-vă creatura să irige câmpurile lui Arkles, timp de cinci zile, dar fiți atenți, apa multă îi face rău lui Tyke.



**JOCUL DE ZARURI AL LUI PRISTAX** Jucați zaruri împotriva unui orc.





## De ce Tyke?

Tyke este elevul creaturii voastre, voi având o influență indirectă asupra sa.



**TREI GENERAȚII** În imagine dansează creatura jucătorului, în dreapta asistă micul Tyke, ar în spate stă adevăratul fiu al creaturii, care îi protejează pe locuitorii satului. Ați înțeles ceva?

Sarcina cea mai importantă în joc, alături de rezolvarea quest-urilor, este educarea și creșterea lui Tyke. Tyke învață de la creatura voastră tot ce vede. Pentru rezolvarea quest-urilor în sine, Tyke nu e necesar. În timpul unei lupte, Tyke poate să asiste (trebuie să învingeți două creaturi în Add-on). Vă veți atașa de Tyke sentimental și îl veți vedea la maturitate doar când va reuși să învețe o vrajă. De multe ori, micul Tyke este o pacoste, el înțelegând taman pe dos ceea ce trebuia să facă. Abia atunci când lângă Tyke ați putea să mai aduceți încă o creatură, nimeni nu l-ar mai putea influența. Antrenarea lui Tyke nu e, deci, tocmai ușoară.

prin devotamentul său, în toate aspectele.

Într-o altă însărcinare creatura trebuie să distrugă repede cinci clădiri. Dacă veți aprinde una dintre case, Tyke care la început este bun ca un înjăraș, va încerca să stingă focul. Locuitorii satului au construit pentru Tyke un fel de grădiniță, unde mica creatură se poate refugia oricând. Această posibilitate nu trebuie folosită însă prea des. După orice acțiune reușită, veți simți mândria unui tată mulțumit de isprăvile fiului adoptiv. Sarcinile primite, per ansamblu, pot fi asemănate cu un joc de copii la prima vedere, însă nu este deloc așa. Printre quest-uri se află și un mic Bowling, exerciții de tir ușoare, un joc cu bile având anumite reguli sau un carusel.

Spre deosebire de însărcinările din jocul original, unde rezolvarea rămânea la alegerea voastră, în **Creature Isle** micile jocuri trebuie câștigate, altfel nu puteți avansa în joc. Dacă nu ar trebui ca aceste sarcini să fie rezolvate de creatura voastră și de Tyke, ci de voi înșivă prin puteri magice, **Creature Isle** ar fi, cu siguranță, unul dintre cele mai plictisitoare și nereușite jocuri. Farmecul lui **Black&White**, povestea interesantă a add-on-ului și farmecul noilor personaje fac din **Creature Isle** o continuare reușită. Chiar dacă treceți cu bine de toate încercările, acest lucru nu înseamnă că Tyke sau creatura voastră

## ▶▶▶ Joacă de copii și lucruri serioase: quest-urile



**DISTRUGEREA CASELOR** Lăsați-l pe Tyke să distrugă repede cinci clădiri, ca și Monty.



**ȚINTAȘUL PASHAR** Distrugeți o bandă de tâlhari, care vor trage în creatura voastră.

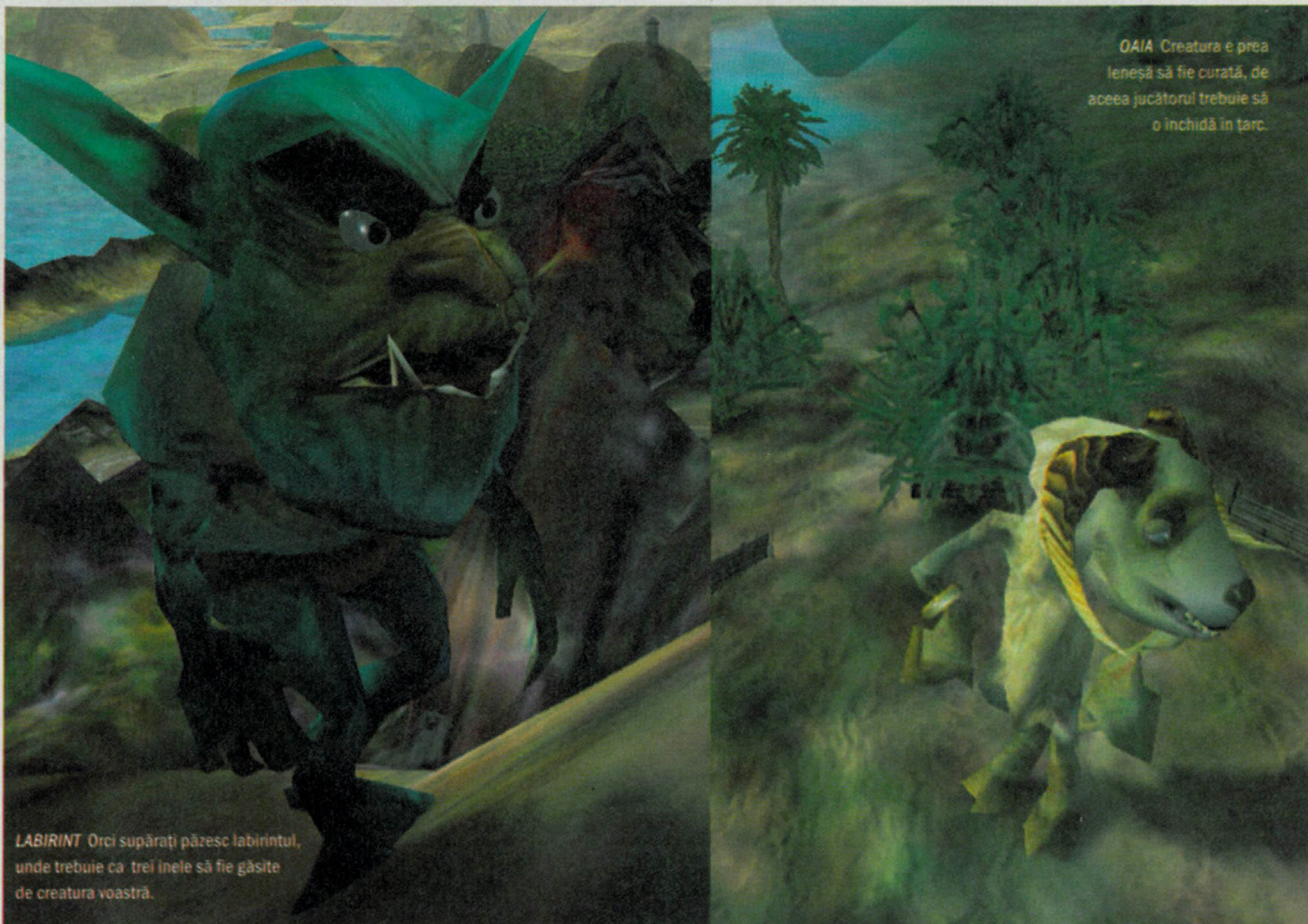


**INELUL LUI RUFUS** Lăsați creatura să descopere trei inele, într-un labirint înfiorător.



**LUPTA CU MERCURIOS** Aici, creatura luptă împotriva unui crocodil, tatăl vitreg al creaturii feminine.





**OAIA** Creatura e prea leneșă să fie curată, de aceea jucătorul trebuie să o închidă în țarc.

**LABIRINT** Orci supărați păzesc labirintul, unde trebuie ca trei inele să fie găsite de creatura voastră.

vor fi mai inteligenți și mai experimentați.

La sfârșitul jocului, pe lângă cele 15 creaturi cunoscute, veți mai întâlni găina, rinocerul și crocodilul, cu ajutorul cărora vă veți lupta pentru a stăpâni insula. Alegerea creaturii nu ajută la mare lucru, fiindcă fiecare creatură va căuta să se dezvolte cât mai bine și să fie cât mai inteligentă.

Pentru a juca **Creature Isle**, trebuie să aveți și **Black&White**. Creatura, alături de care ați jucat ultima dată, va deveni automat protagonista noului add-on. Dacă ați șters creatura din fișierele salvate, veți primi automat una adultă, cu abilitățile maimuței. Producătorii au realizat astfel add-on-ul, încât creatura poate fi salvată de mai multe ori, indiferent de modul de

joc și de memoria de pe hard. **Creature Isle** are posibilitatea de a stoca experiența unei creaturi doar pentru add-on, astfel încât îndemânarea unui animal din insula creaturilor să nu existe automat și în **Black&White**. Chiar și Tyke, care va rezolva cu bine toate questurile din add-on, nu va face același lucru în jocul original, unde nici nu va avea acces.

## OPINIE

MARIUS TEPELEA



**Creature Island** va fi la fel de controversat ca și **Black & White**, deși jocul rămâne o răscruce interesantă în genul strategiei.

Deși este încadrat în genul strategiilor, **Creature Isle** nu prea are de-a face cu strategia propriu-zisă. Locuitorii satelor se îngrijesc singuri de ei înșiși, spre deosebire de cel din jocul inițial, iar potrivnici nu există. Din jocul original a rămas doar grafica și tehnica, în rest story-ul este total diferit, lucru dorit și afirmat de către Peter Molyneux de la început. Add-on-ul poate fi jucat cam în zece ore bune, având timp să admirați și grafica și să vă delectați cu firul epic, totul fiind, de fapt, o poveste încântătoare pentru cei mici și mari. Emoția lipsește aproape de tot, la fiecare quest putând zăbovi și încerca diferite posibilități, fără consecințe negative pentru desfășurarea acțiunii. Pentru fanii **Black&White**, **Creature Isle** va fi o ultimă ocazie de a petrece împreună cu creaturile lor.

## PUNCTAJ B&W: CREATURE ISLE

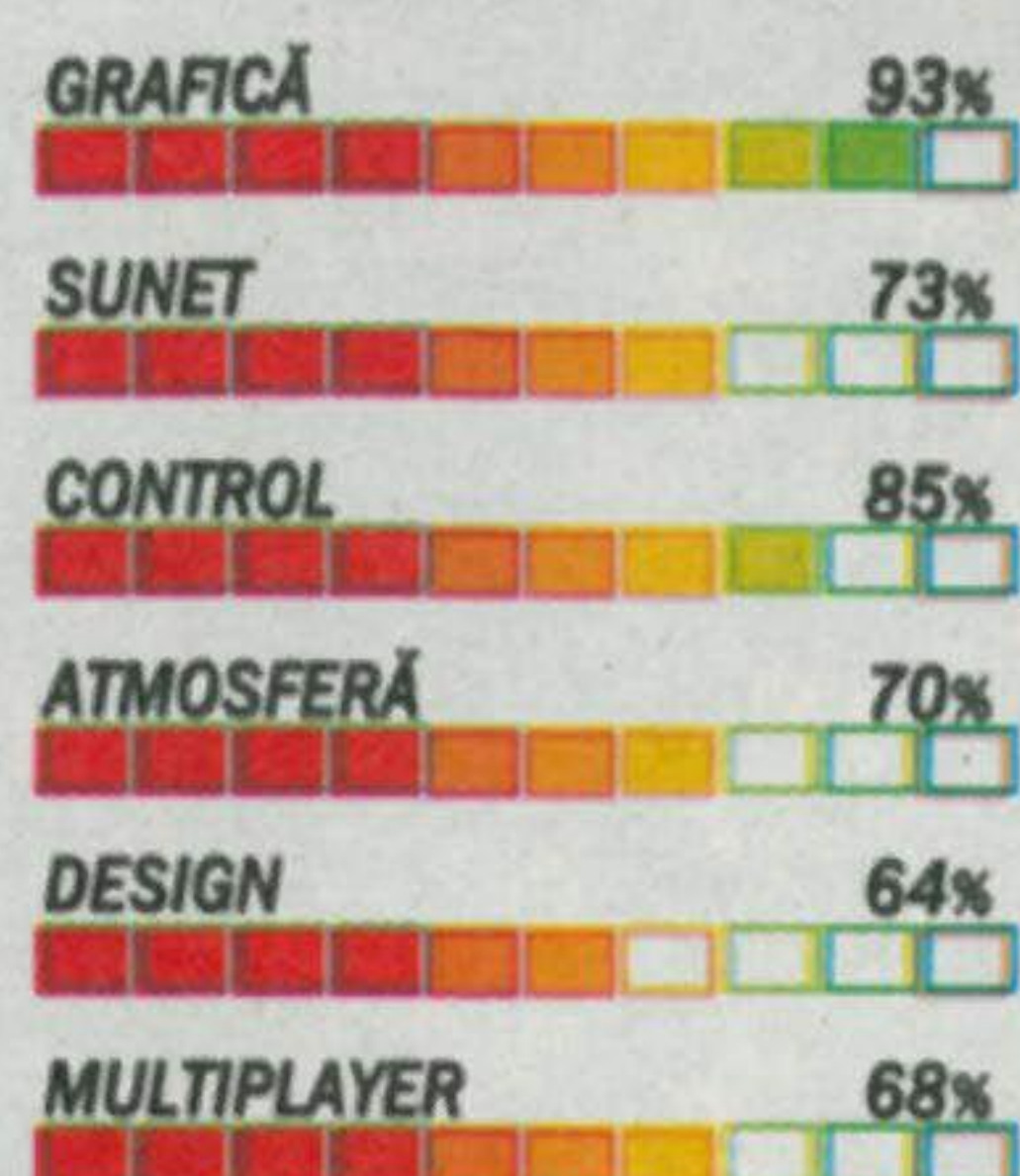
**PRODUCĂTOR** Lionhead  
**DISTRIBUTOR** Best Computers

**PREȚ** cca. 25,8 USD  
**TERMEN** a apărut

**NECESAR** CPU 350 MHz  
64 MB RAM  
HDD: 600 MB  
**RECOMANDAT** CPU 900 MHz  
256 MB RAM  
HDD: 600 MB

**SUPORT** OpenGL  
Force Feedback

**MULTIPLAYER** Single-PC 1  
Internet 8  
1 jucător/pachet





Test | Strategie de construcție



# Settlers 4:

## The Trojans

**TROIA ÎN MINIATURĂ**  
O așezare a poporului troian  
în toată profunzimea sa.

**DE NEÎNVINS** Atunci când luptă  
împreună, purtătorii de minicatapulte  
și arcașii sunt aproape de neoprit.

**PACE** Vraja păcii aruncată de către  
troiani îi transformă pe soldații  
inamici în simpli lucrători.



## CD-ul cu noi misiuni ale lui Settlers 4, produs de către cei de la Blue Byte, introduce **un nou popor** în epopeea Settlers: Troianii.

**M**orbus a murit, trăiască Morbus! Conducătorul întunecat, care a îngreunat destul de mult prin vrăjile sale construirea Imperiului vostru în Settlers 4, este eliberat din captivitate în cel de-al doilea add-on. Bineînțeles că își va aduna din nou armata și vă va face zile grele. Trupele lui Morbus sunt bine înarmate, iar manacopterul devine prima unitate de zbor din seria Settlers. Aceste mașini zburătoare îi transportă pe șamanii lui Morbus și pe luptătorii acestuia pe distanțe lungi, chiar în inima țărișoarei voastre, unde îi vor captura pe lucrătorii voștri și

ii vor transforma în sclavi. Pozitiv este că puteți face alianțe; acestea pot fi încheiate și cu troianii, cel de-al patrulea popor. Aventurile alături de poporul Troiei constituie scheletul principal al add-on-ului, prin cele 13 misiuni. Celelalte popoare sunt romanii, mayașii și vikingii. Pe CD găsiți o campanie pașnică, unde puteți construi în voia inimii, 13 misiuni single și posibilitatea de a juca în modul multiplayer. Stilul construcțiilor poporului troian amintește foarte mult de cel al romanilor. Construcțiile celorlalte popoare se pot deosebi doar prin detalii. Alți țărani nu vor crește porci și oi, ci găște de exemplu. La mare cinste sunt câmpurile de floarea-soarelui și preșele de ulei, care vor produce uleiul atât de necesar preoților, astfel vor putea implora mai ușor ajutorul divin.

Printre vrăjile troianilor veți găsi câteva deosebit de utile: soldații inamici pot fi aduși în simplul stadiu de lucrători, turnurile proprii de pază devin, pentru scurt timp, de neatins, iar mici grupe de luptători troiani pot fi, o vreme, invizibili pe câmpul de luptă. Armatele popoarelor se bazează tot pe vechile

unități, infanteriștii spadasi, arcașii și ofițerii. Troianii au și purtători mobili de minicatapulte, care fac ravagii în rândurile adversarului, dar sunt inutile în apărare. Utile în luptă sunt și balistele, care aruncă proiectile incendiare, ce distrug clădirile inamice. Aproape toate misiunile noi cuprind și anumite sarcini de îndeplinit. În misiunea a doua cu poporul troian, luptați împotriva mayașilor, dar sunteți aliați cu romanii, cărora trebuie să le trimiteți un preot. Apoi trebuie să escortați până în mijlocul hărții mesageri ai tuturor popoarelor. În sfârșit, veți căuta, cu ajutorul flotei voastre o insulă, care adăpostește niște secrete și pe care trebuie să o alipiți imperiului vostru, împreună cu așezările, templele și statuile ei.

Story-ul nu mai are aceeași consistență ca și în Settlers 4, dar există, totuși, trei scurte secvențe video și un sfârșit cu happy-end al misiunilor. Prin patch, cei care au jocul inițial vor avea parte de câteva înnoiri și îmbunătățiri, mai ales în interfață, în modul multiplayer și în stabilitatea programului.

### OPINIE

MARIUS TEPELEA



Epopaea, alături de popoarele troian, roman, mayaș, viking și poporul întunecat, are un happy-end.

Add-on-ul celor de la Blue Byte aduce în scenă un popor nou, de care va veți atașa repede, troianii. Sigur că noul popor se putea diferenția și mai mult de cele cunoscute deja, dar aceasta e altă poveste. Noile misiuni sunt bune, dacă nu chiar foarte bune pe alocuri, ceea ce arată că s-a muncit serios la realizarea lor. Îmbunătățirile aduse, printre care camera mobilă, simboluri de hrană deasupra minelor, un lanț al transportului mult mai bun, fac cinste oricărui împătimit de Settlers. Există deja, pe Internet, hărți noi foarte bune. Fanii Settlers pot fi mulțumiți, unii dintre ei așteaptă deja posibila continuare a lumii omuleților simpatici, numită Settlers 5. Pe când?

### PUNCTAJ SETTLERS 4: THE TROYANS

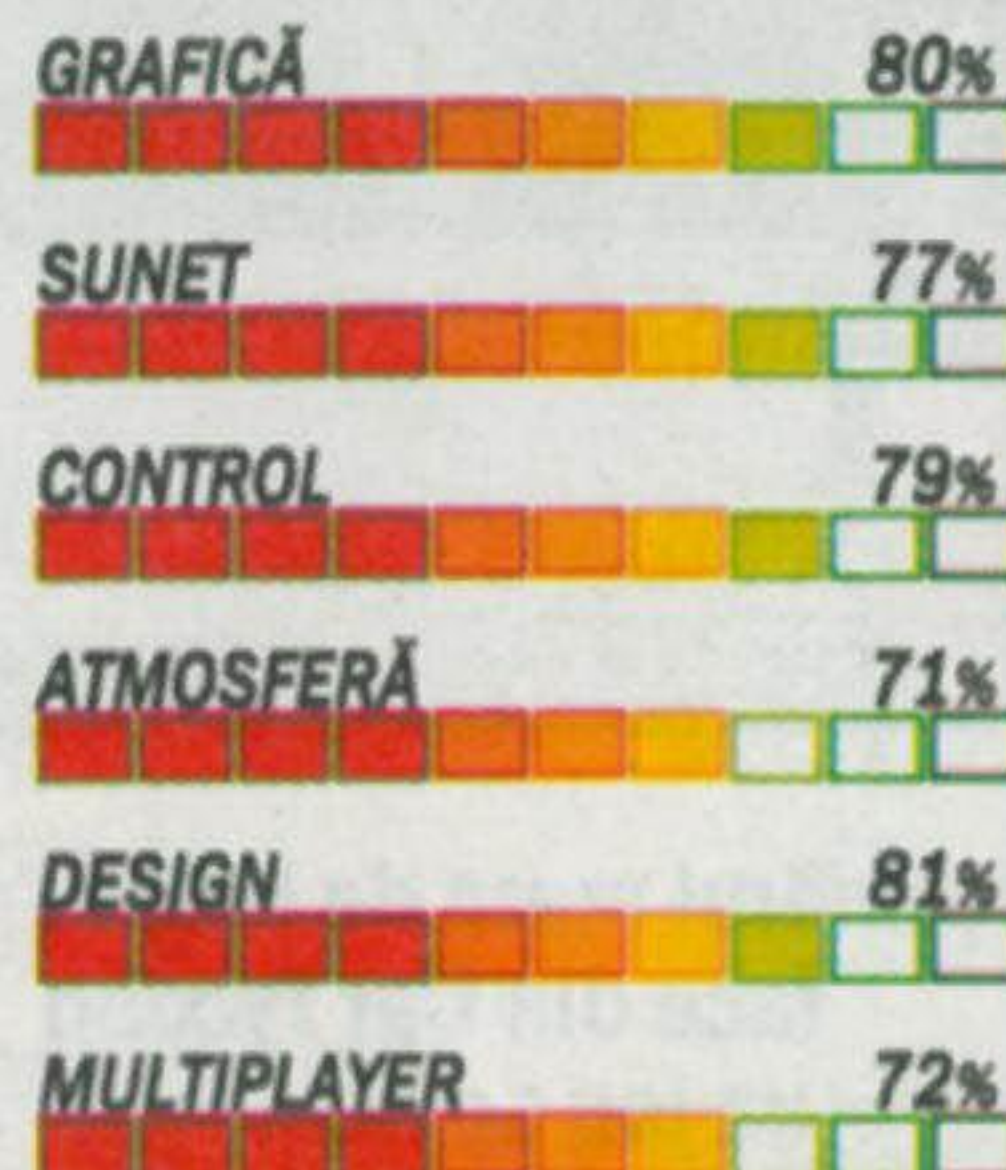
**PRODUCĂTOR** Blue Byte  
**DISTRIBUTOR** Ubi Soft

**PREȚ** cca. 17,2 USD  
**TERMEN** a apărut

**NECESAR** CPU 233 MHz  
64 MB RAM  
HDD: 500 MB  
**RECOMANDAT** CPU 800 MHz  
128 MB RAM  
HDD: 500 MB

**SUPORT** OpenGL  
Force Feedback

**MULTIPLAYER** Single-PC 1  
Internet 8  
1 jucător/pachet



82

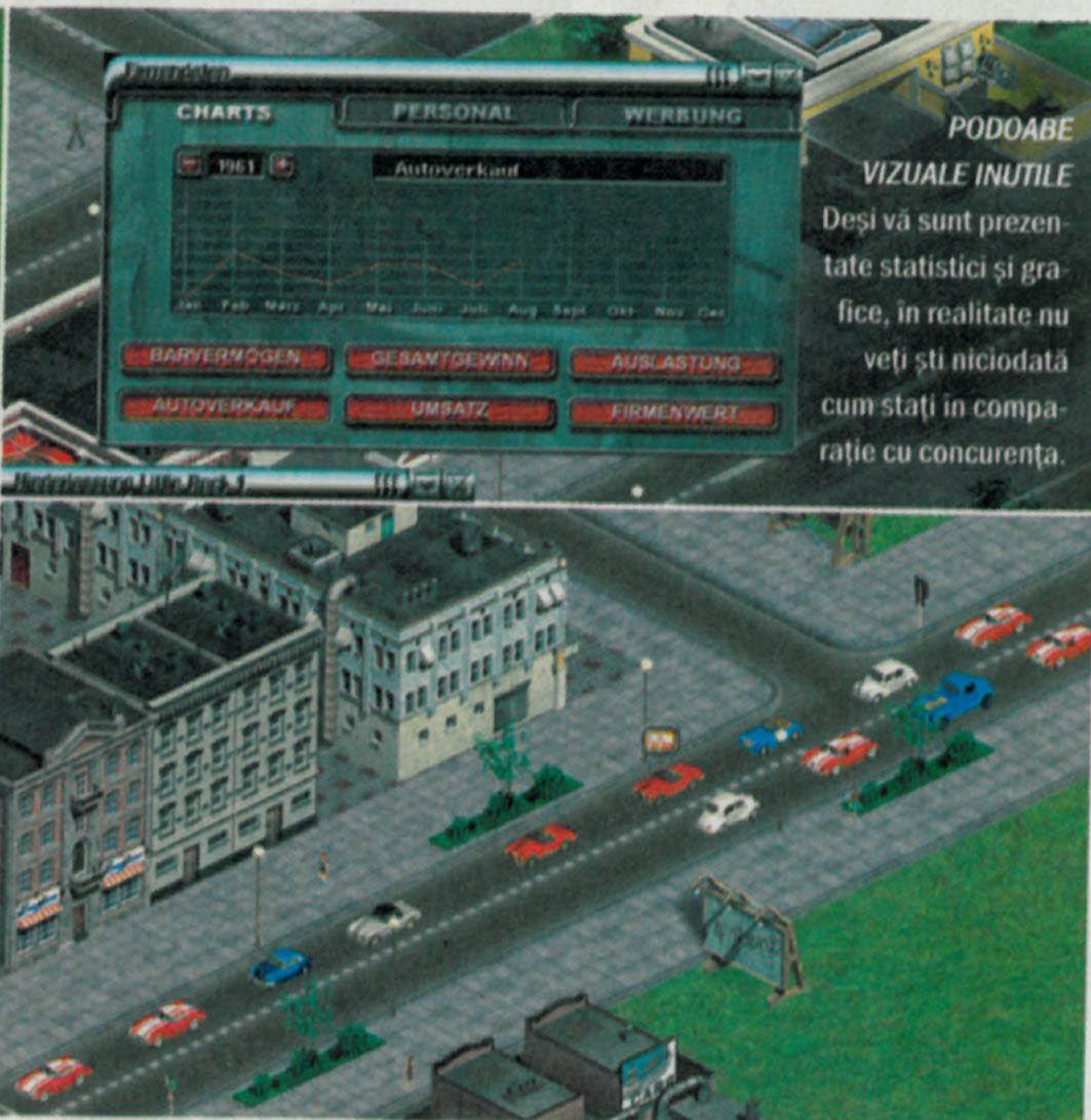
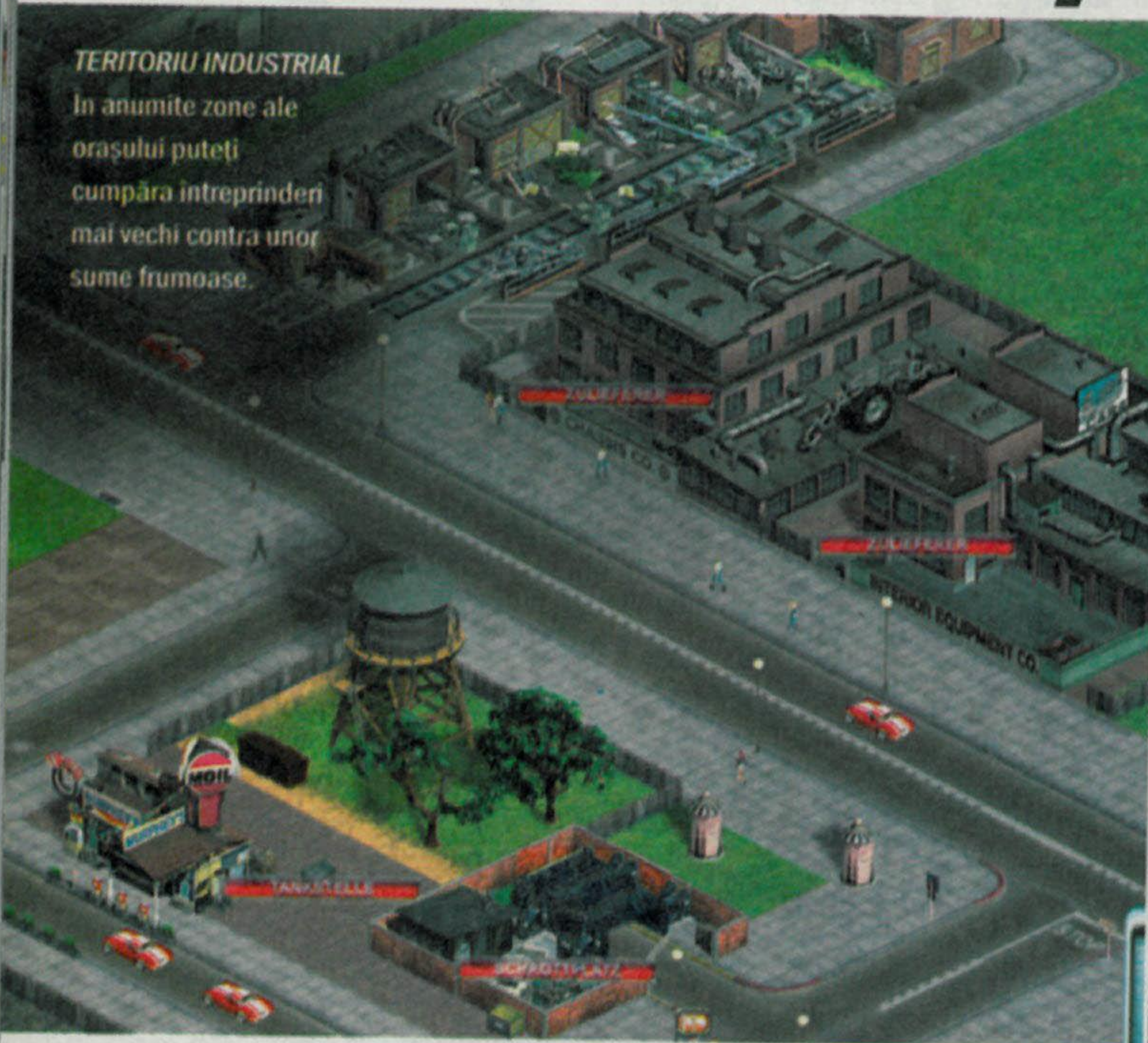
**MANACOPTERUL** Acest aparat zburător transportă unitățile lui Morbus până în adâncul țării voastre.



# Car Tycoon

## TERITORIU INDUSTRIAL

În anumite zone ale orașului puteți cumpăra întreprinderi mai vechi contra unor sume frumoase.



## PODOABE

### VIZUALE INUTILE

Deși vă sunt prezentate statistici și grafice, în realitate nu veți ști niciodată cum stați în comparație cu concurența.

Simulatorul economic Car Tycoon **are atâtea greșeli** încât nici nu știi ce să mai vezi bun la el.

**HAOS ÎN TRAFIC** Abundența de fabrici și magazine de automobile face aproape imposibilă vânzarea noilor modele.

**P**ovestea începe în Statele Unite, în anul 1950. Patru firme producătoare de automobile se bat pentru a-și câștiga favorurile a circa 100 locuitori. Fabrici, spații de vânzare și ateliere sunt gata construite, trebuie doar să le conduceți, având grijă ca valoarea acțiunilor emise să crească și să nu scadă. După ce inginerii proiectează câteva dintre cele șapte categorii de autovehicule, prototipul este produs și vândut. Pe harta jocului, pe lângă cumpărători și fabrici sunt

redate și agențiile de reclamă ascunse, care pot face publicitate și modelelor mai vechi. De-a lungul a 20 de misiuni sunteți solicitați, firește într-un timp limitat, să ajungeți în posesia unui anumit număr de fabrici, să vindeți o anumită cantitate de mașini sau să aveți o anumită rată a profitului.

Până aici nu e nimic rău. Abia apoi încep durerile de cap, datorită interminabilelor bug-uri. Dacă ar fi numai ele! Jocul nu oferă nici o posibilitate de informare asupra pieței de

desfacere, întreprinderile nu pot fi vândute etc. După puțin timp, străzile deja sunt pline de automobile, ceea ce face imposibilă achiziționarea celor noi, întreprinderile nu cumpără ceea ce produceți, iar fabricile voastre devin nerentabile. Dar cel mai al naibii bug e următorul: când jocul se blochează de la sine, nu îl mai puteți încălca din nou, chiar dacă l-ați salvat, așa că va trebui să o luați de la capăt. Asta numai dacă nu vă pierde cheful.

## PUNCTAJ CAR TYCOON

**PRODUCĂTOR** Vectorcom  
**DISTRIBUTOR** Fishtank

**PREȚ** cca. 34,4 USD  
**TERMEN** a apărut

**NECESAR** CPU 300 MHz  
64 MB RAM  
HDD: 1150 MB  
**RECOMANDAT** CPU 650 MHz  
256 MB RAM  
HDD: 1150 MB

**SUPORT** Direct3D

**MULTIPLAYER** Single-PC 1  
Internet -  
1 jucător / pachet

**GRAFICĂ** 59%

**SUNET** 72%

**CONTROL** 64%

**ATMOSFERĂ** 60%

**DESIGN** 44%

**MULTIPLAYER** -

36

## OPINIE ERDEI JĂCINT

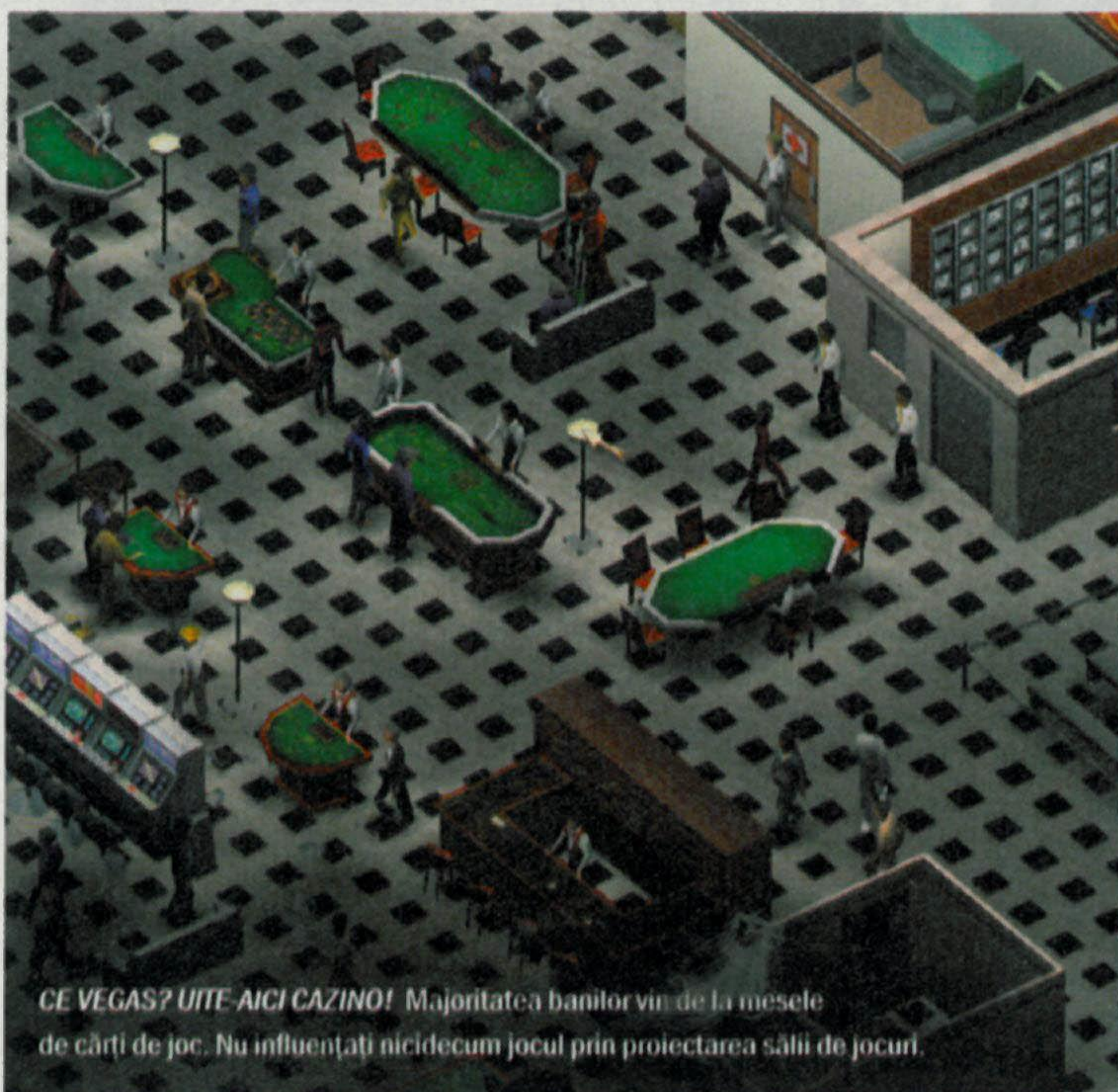


Numărul mare de buguri face din Car Tycoon un joc de nesuferit.

Este ilimpede: Car Tycoon a fost produs în grabă de către cel de la Vectorcom, firmă de care nici nu s-a auzit. Jocul ar fi fost un simulator economic relativ bunice, dacă era finisat și dacă monstruoasele greșeli erau corectate. Car Tycoon nu este deloc complex și se încadrează în caracteristicile genului, dar... De exemplu, concurența nu poate da faliment, pe când firma voastră poate ajunge oricând să fie nerentabilă. Producătorii s-au gândit deja la un patch necesar, care va corecta nu numai greșelile, unele chiar de design, dar va încerca să facă ceva și în privința modului multiplayer, care lipsește cu desăvârșire. Pentru un asemenea joc cerințele de sistem sunt uriașe, mai ales foamea de memorie. În concluzie, dacă punctajul acordat de revista noastră nu trece de cel puțin 50, iar Car Tycoon a obținut doar 36, fiți convinși că ați aruncat banii pe apa sâmbetei.



# Casino Tycoon



CE VEGAS? UITE AICI CAZINO! Majoritatea banilor vin de la mesele de cărți de joc. Nu influențați nicidecum jocul prin proiectarea sălii de jocuri.



CE TE UȚI LA MINE, ȘMECHERE?

Cu ajutorul camerelor video puteți supraveghea aproape tot. Activând funcția 3D puteți vedea tot timpul ce se întâmplă.

**Casino. Un cuvânt magic care aduce distracție și bani.** Distracția o puteți avea parțial, jucând **Casino Tycoon**. Bani înșă...

**I**n deșertul Nevada turiștii sunt atrași de nume renumite în lumea cazinourilor: Caesar's Palace, Treasure Island, Mirage. Dacă biletul de avion până la Vegas vi se pare scump, puteți să aveți propriul cazino prin intermediul acestui simulator. În sala de jocuri puteți aduna laolaltă Slot Machines, mese de Baccarat, Blacj Jack sau poker, rulete precum și nelipsitul bar.

Veți vedea apoi cum vizitatorii vor începe să intre în cazino.

Cei care vor intra se vor gândi să câștige atâția bani încât să-și ia o mașină, o casă sau să asigure un viitor copiilor. Vise sau realitate? Trebuie să vă îngrijiți și de existența toaletelor luxoase, clienții vor să mai și mănânce, apoi chiar să și doarmă. Având aceste facilități, fiți convinși că veți câștiga bani frumoși de pe urma clienților. În **Casino**

**Tycoon** există și hoți, de care vă puteți ocupa cu ajutorul camerelor video în 3D și prin intermediul celor de la Security.

Controlul se face prin mouse și hotkeys, iar muzica de jazz asigură fundalul sonor. Jocul vă oferă nouă scenarii și un mod liber, dar modul multiplayer nu e implementat. **Casino Tycoon** ar putea să vă pasioneze, fie și pentru scurt timp, într-un weekend.

## OPINIE ERDEI JÁCINT



Dacă adevărații angajați ai cazinourilor ar fi așa de slabi ca și în joc, atunci toți vizitatorii unui cazino ar fi bogați

Mulți jucători se înghesule la Slot Machines, alții se împulzesc la mesele de poker. Evident, în lumea virtuală. Din punct de vedere grafic jocul nu excelează, dar nici nu e nevoie de așa ceva în cazul unui simulator economic. Funcția de zoom este bine implementată și vă ajută la descoperirea multor detalii importante. Afacerea nu merge prea bine pentru patronul cazinoului, în schimb clienții sunt mulțumiți. Angajații nu sunt prea buni, așa că trebuie să vă îngrijiți personal de cele mai multe lucruri, inclusiv de problemele de securitate. Producătorii de la Cat Daddy lucrează deja la un patch, care se pare că va ridica gradul de inteligență și responsabilitate al angajaților proprii. Cu toate minusurile sale, **Casino Tycoon** poate poposi pe hardurile voastre, măcar o vreme.

## PUNCTAJ CASINO TYCOON

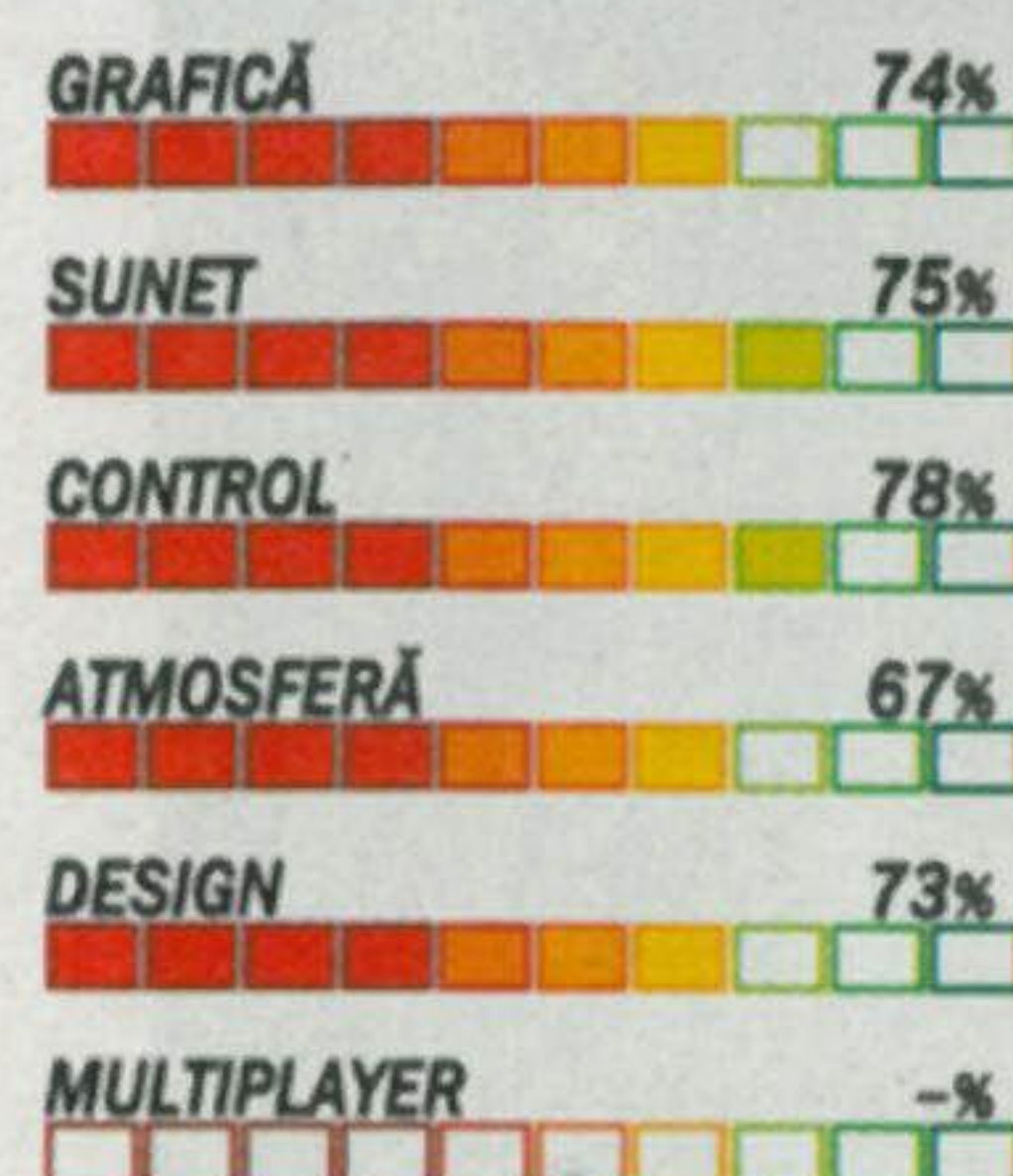
PRODUCĂTOR Cat Daddy  
DISTRIBUTOR Monosit

PREȚ cca. 34,4 USD  
TERMEN a apărut

NECESAR CPU 350 MHz  
64 MB RAM  
HDD: 350 MB  
RECOMANDAT CPU 500 MHz  
128 MB RAM  
HDD: 350 MB

SUPORT  
Direct 3D

MULTIPLAYER  
Single-PC 1  
Internet -  
1 jucător/pachet



63



MULTIPLAYER

# Atrox



**SI DĂ-I SI LUPĂ.**  
**SI DĂ-I SI...** Cine a  
avut "geniala" idee să  
copieze un joc din  
1998, fără să încerce  
să îmbunătățească  
grafica și jocul în sine?  
Băieții de la Joymax.

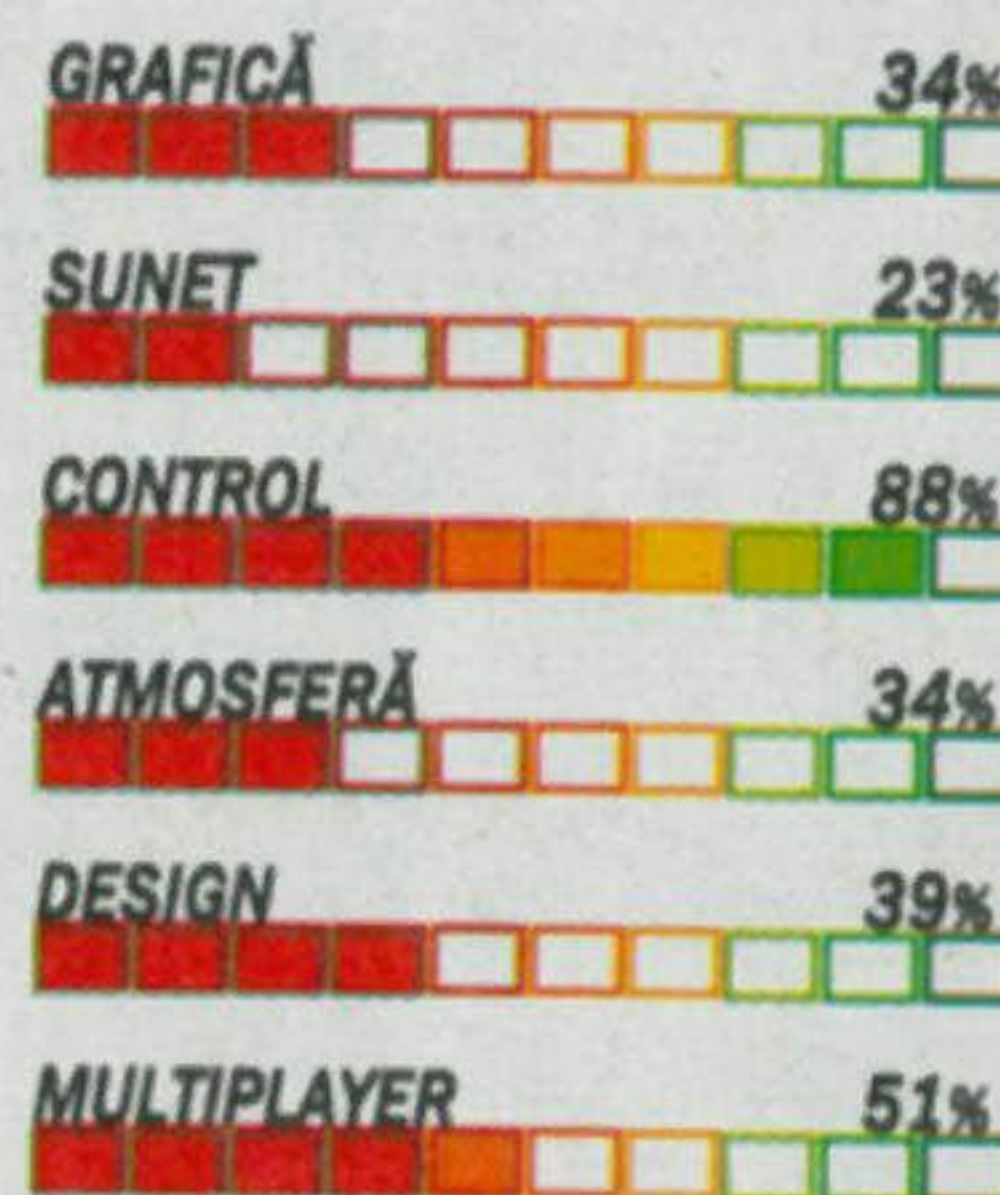
Atrox e ca și  
Dolly, oița:  
**o clonă.**  
Și încă una  
nereușită.

**D**acă vreți să știți ce  
se află de fapt în  
spatele jocului **Atrox**,  
aduceți-vă aminte de **Starcraft**,  
pe care sigur l-ați jucat, și  
veți afla. Jocul este o copie  
total nereușită a celebrului  
**Starcraft**. În **Atrox** controlați  
trei rase, oamenii, roboții și  
alienii, campaniile single sunt  
numeroase, grafica este bidi-  
mensională. Adunați materii

prime, ridicați clădiri, antre-  
nați unități de luptă, la fel ca  
în orice RTS clasic. Unitățile și  
controlul seamănă aproape  
perfect cu **Starcraft**. Cu toate  
acestea, este o clonă nereu-  
șită, grafica este departe de a  
fi măcar medie, iar imaginile  
de pe monitor arată de parcă  
cineva ar fi dat cu ciocanul în  
mulțimea de pixeli. Vocile  
sunt, parcă, ale unor actori  
amatori care au băut ceva tă-  
rie înainte de înregistrări,  
pentru a-și face curaj. Serve-  
rul de suport pentru modul  
multiplayer lipsește. Multi-  
player-ul e posibil doar când  
cunoașteți adresa partenerilor  
de joc. Prezentarea story-ului  
este atât de prost realizată,  
încât îți vine să stingi calcula-  
torul, cel mai bun prieten al  
omului, care nu are nici o vină  
că s-a instalat acest joc pe  
hard, de altfel extrem de  
scump.

## PUNCTAJ ATROX

<b>PRODUCĂTOR</b> Joymax	<b>DISTRIBUTOR</b> DTP
<b>PREȚ</b> cca. 60,3 USD	<b>TERMEN</b> a apărut
<b>NECESAR</b> CPU 300 MHz 64 MB RAM HDD: 100 MB	<b>RECOMANDAT</b> CPU 500 MHz 128 MB RAM HDD: 400 MB
<b>SUPORT</b> OpenGL	Force Feedback
<b>MULTIPLAYER</b> Single-PC 1 Internet 8 1 jucător / pachet	Rețea 8



40

**DA' CU SATU' CE AI AVUT?** Terenul greu  
de observat din satele mici și copacii  
creează greutăți jucătorului.

MULTIPLAYER



**AȘA FERI, DĂ-I FOC!** Dacă vă vine ideea să vă ascun-  
deți în pădure, la urmă vi se va părea destul de neînspi-  
rată, căci inamicul vine și cu aruncătorul de flăcări.

# Warcommander

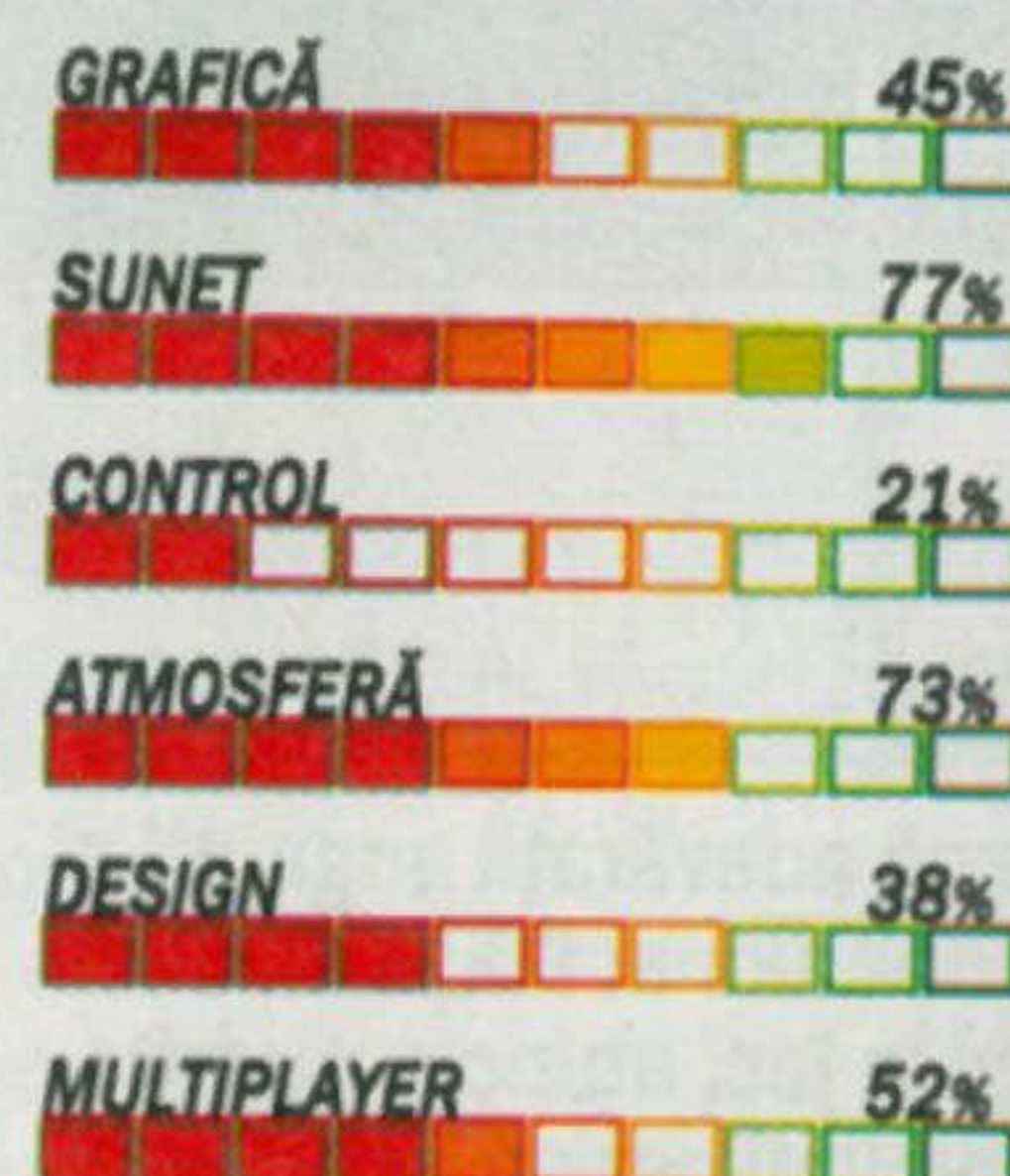
Jocul are drept story **debarcarea  
aliaților în Normandia anului 1944.**

**W**arcommander este un  
RTS care are acțiunea  
în timpul celui de-al  
Doilea Război Mondial. În  
cele 24, misiuni aveți coman-  
da unei trupe de maxim 40  
oameni, trebuind să distru-  
geți bunkere, să anihilați tru-  
pe de elită, care luptă până la  
ultimul om. Doar cu multă  
pricepere tactică vă veți  
menține în viață infanteriștii,  
sanitarii și pionierii, întăririle  
fiind ca și inexistente. Toate  
unitățile au anumite abilități,  
care sunt importante în  
succesul unei misiuni. Con-  
trolul foarte prost asupra  
trupelor proprii face ca abili-  
tățile soldaților să rămână mai  
mult pe hârtie. Deși suportul  
avioanelor există, modalitatea

practică de a aduce avioanele  
efectiv pe câmpul de luptă  
cere destul timp, în parte și  
datorită interfeței complicate,  
astfel încât poate vor mai  
rămâne doar câțiva soldați  
care să întoarcă capul după  
camarazii din aer veniți  
în ajutor. Pe lângă faptul  
supărător că nu se pot consti-  
tui grupe de unități, vizibili-  
tatea propriilor unități este  
foarte greoaie. **Warcommander**  
rămâne unul din multele  
jocuri despre cel de-al Doilea  
Război Mondial, care nu  
va rămâne mult timp în amin-  
tirea fanilor RTS.

## PUNCTAJ WARCOMMANDER

<b>PRODUCĂTOR</b> Independent Arts	<b>DISTRIBUTOR</b> CDV
<b>PREȚ</b> cca. 34,5 USD	<b>TERMEN</b> a apărut
<b>NECESAR</b> CPU 450 MHz 64 MB RAM HDD: 600 MB	<b>RECOMANDAT</b> CPU 1.000 MHz 256 MB RAM HDD: 600 MB
<b>SUPORT</b> OpenGL	Force Feedback
<b>MULTIPLAYER</b> Single-PC 1 Internet 8 1 jucător / pachet	Rețea 8



52



# Takeda

**GULLIVER ÎN ȚARA SAMURAILOR** Multime de soldați într-o înclăstare de masă. Ce să mai distingi aici, mai ales că nici perspectiva camerei nu te ajută?

Doar tacticienii pasionați vor zăbovi mai mult timp în compania lui Takeda.

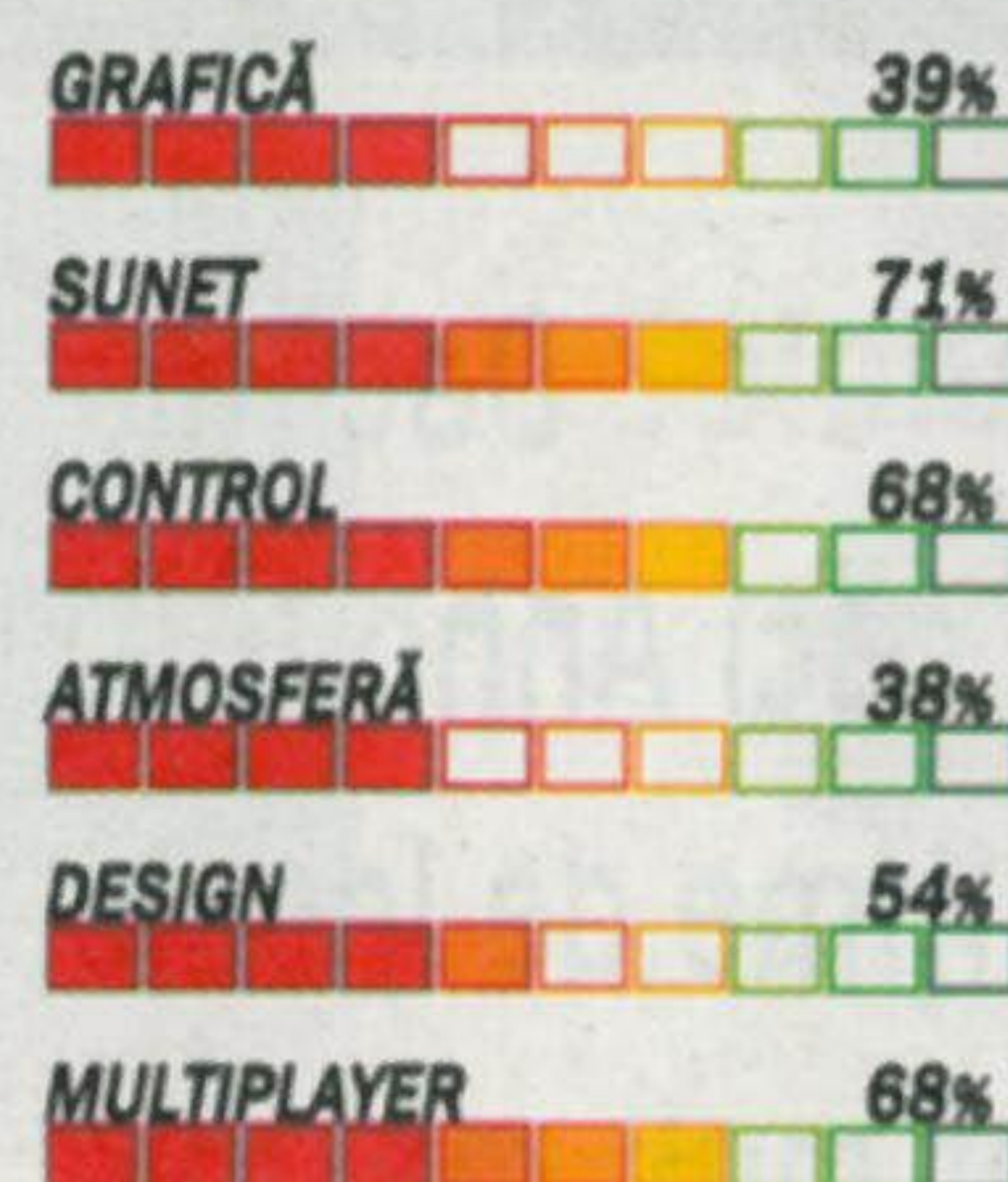
**T**akeda merge înapoi în timp, în ceea ce privește grafica. Dacă binecunoscutul *Shogun: Total War* a adus pe câmpul de luptă grafica 3D, *Takeda* rămâne ancorat în lumea grafică bidimensională. Jocul vă poartă în Japonia medievală, unde sunteți un senior feudal. Pornind de la mica voastră provincie, aida-

inaintașului *Shogun*, prin mijloace militare trebuie să ajungeți stăpân al întregii țări, bineînțeles după împărat. Vă mutați cu armata dintr-o provincie în alta, încercați să vă întăriți trupele, cuceriti noi teritorii și respingeți atacurile inamicilor. *Takeda* nu pune mare preț pe partea de construcție, concentrându-se asupra luptelor dintre cavaleri, arcași, samurai și lăncieri. Succesul tactic este asigurat pe jumătate, de alegerea tipurilor de unități, iar cealaltă jumătate de alegerea formației de luptă. Formația A câștigă în fața formației B, trupa C învinge trupa D, dar pe toate le bate trupa E, ș.a.m.d. Până să vă obișnuiți cu aceste lucruri pot trece ore întregi. *Takeda* rămâne un joc interesant doar pentru tacticienii înrăiți, spre deosebire de *Shogun*, care a atras foarte mulți jucători, nu numai pe fanii strategiei.

## PUNCTAJ TAKEDA

<b>PRODUCĂTOR</b> Magitech	<b>DISTRIBUTOR</b> THQ
<b>PREȚ</b> cca. 34,5 USD	<b>TERMEN</b> a apărut
<b>NECESAR</b> CPU 233 MHz 64 MB RAM HDD: 950 MB	<b>RECOMANDAT</b> CPU 300 MHz 128 MB RAM HDD: 950 MB
<b>SUPORT</b> OpenGL	Force Feedback
<b>MULTIPLAYER</b> Single-PC 1 Internet 2 1 jucător / pachet	

59



# Tropico

Dictatorii sunt puși la încercare: în spatele fațadei înșorite, în lumea lui *Tropico*, se ascunde **un simulator economic extrem de complex.**

**A**cțiunea începe într-o insulă din Caraibe, în anul 1950. Pe o muzică latino antrenantă, te trezești stăpânul unei insule cu plantații de banane, cafea, tutun, mine și pă-

duri ce așteaptă să fie transformate în chereștea. Locuitorii așteaptă să li se ofere case și servicii rezonabile, iar tu ești "El Presidente". De tine depinde dezvoltarea acestei minuscule țărișoare bananiere, unde te poți crea un paradis pentru turiști. Exporturile trebuie să fie principala sursă de venit, pentru a nu rămâne o țară subdezvoltată. Dacă nu ai grijă de dezvoltarea economică, alternativa este dictatura militară, cu avantajele și dezavantajele sale.

Poți controla multe aspecte ale vieții locuitorilor din *Tropico*, prin intermediul salariilor, al chiriilor pentru locuințe, al locurilor de distracție și mass-media. Multe depind de mulțumirea și

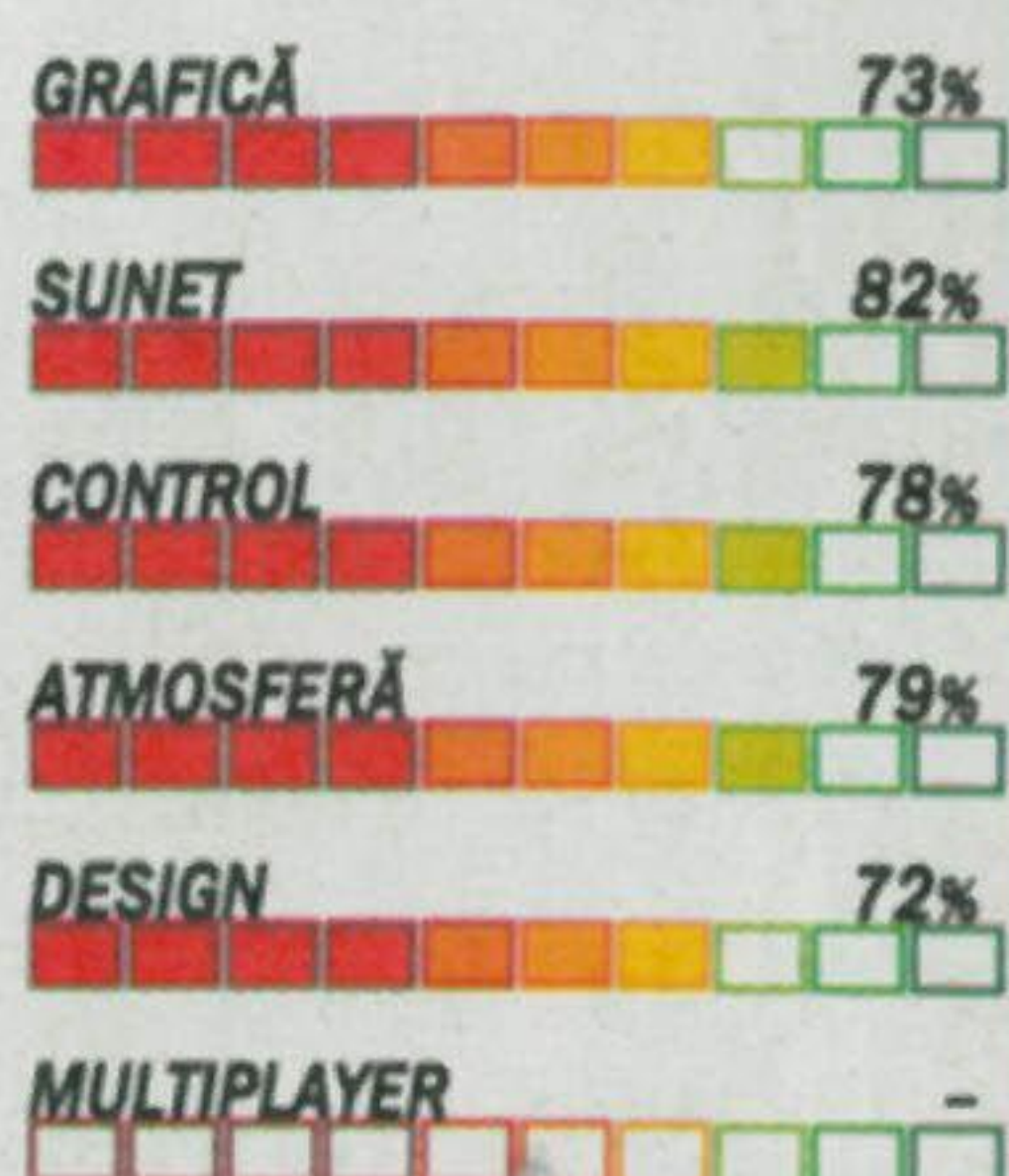
fericirea omuleților care îți populează insula. O dată la 4-5 ani ar trebui să organizezi alegeri, fiindcă, altfel, trebuie să institui dictatura. Dacă totul merge bine vei fi reales - pentru orice eventualitate, ai la dispoziție și posibilitatea fraudei, de până la 20 % din voturi. Un loc important îl ocupă contul personal din Elveția, dar banii delapidați nu-i poți folosi la nimic.

Jocul oferă multe satisfacții pasionaților genului, vă stau la îndemână o grămadă de posibilități prin care puteți conduce insula spre prosperitate. Cei fericiți vor fi, însă, fanaticii simulatoarelor economice, care se vor simți ca la ei acasă în Republica de *Tropico*.

## PUNCTAJ CLASSICS TROPICO

<b>PRODUCĂTOR</b> Pop Top	<b>DISTRIBUTOR</b> Best Computers
<b>PREȚ</b> cca. 21,6 USD	<b>TERMEN</b> a apărut
<b>NECESAR</b> CPU 300 MHz 64 MB RAM HDD: 900 MB	<b>RECOMANDAT</b> CPU 600 MHz 128 MB RAM HDD: 900 MB
<b>SUPORT</b> OpenGL	Force Feedback
<b>MULTIPLAYER</b> Single-PC 1- Internet - 1 jucător / pachet	

84



**OH, ISLAND IN THE SUN!** Zonele colorate de pe hartă vă dau informații prețioase despre o multitudine de aspecte folositoare în strategia jocului.



CLASSICS

## Anno 1602

**FARMECUL INSULELOR** Contra unui preț destul de avantajos vă puteți bucura de o panoramă asemenea celei din imagine.



**Vă plac insulele?** Dacă da, uitați Hawaii, căci Anno 1602 vă oferă o mulțime de insule, la un preț mult mai mic.

**C**ine nu a jucat Anno 1602 nu se poate lăuda că este un fan al strategiei. Jocul, produs de cei de la Sunflowers, nu a fost unul extrem de vândut, dar merită încercat, dacă nu-l aveți până acum în colecție. Anno 1602 vă oferă posibilitatea de a descoperi și a stăpâni multe insule, de a face comerț, de a construi

nenumărate clădiri, toate într-o grafică izometrică, ce-i drept, puțin atrăgătoare pentru ochii unui gamer obișnuit doar cu grafica 3D. Pasionații genului au fost și vor fi atrași, la acest joc, de aspectele economice complexe.

Acțiunea este colorată și de prezența piratilor, iar concurența a încă trei adversari în cazul misiunilor single face ca jocul să fie destul de antrenant. Prețul la care îl puteți găsi acum și cerințele de sistem extrem de reduse fac ca Anno 1602 să fie o achiziție rentabilă, chiar dacă ați mai navigat prin apele sale. Nu strică să redeveniți, pentru o vreme, marinari, să vă luptați cu piratii și cu ceilalți concurenți, să stăpâniți un imperiu maritim și să uitați pentru scurt timp de hiturile momentului, indiferent care ar fi acestea.

PUNCTAJ CLASSICS  
ANNO 1602

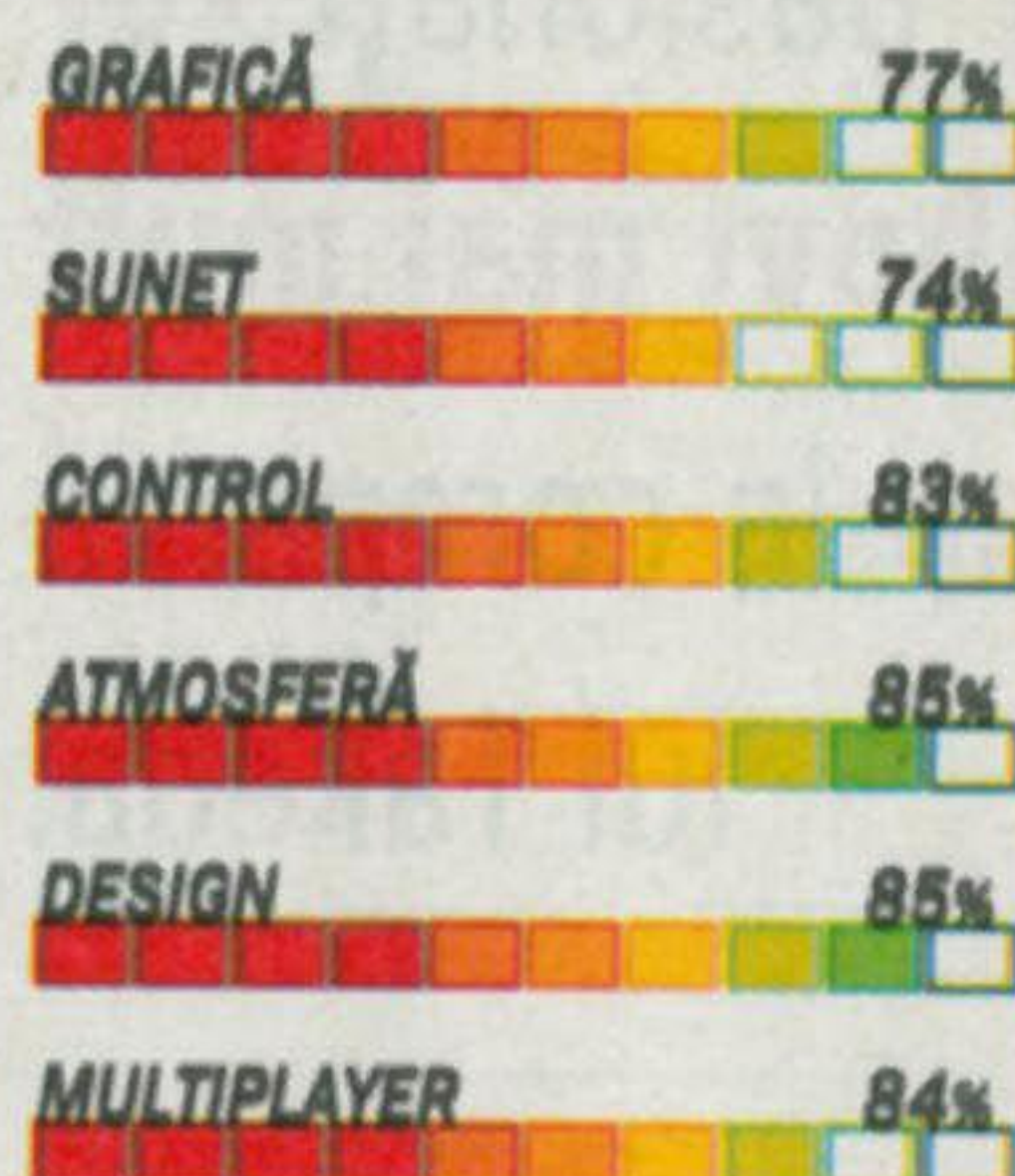
**PRODUCĂTOR** Sunflowers  
**DISTRIBUTOR** ak tronic

**PREȚ** cca. 8,6 USD  
**TERMEN** a apărut

**NECESAR** CPU 100 MHz  
16 MB RAM  
HDD: 85 MB  
**RECOMANDAT** CPU 266 MHz  
32 MB RAM  
HDD: 85 MB

**SUPORT** OpenGL  
Force Feedback

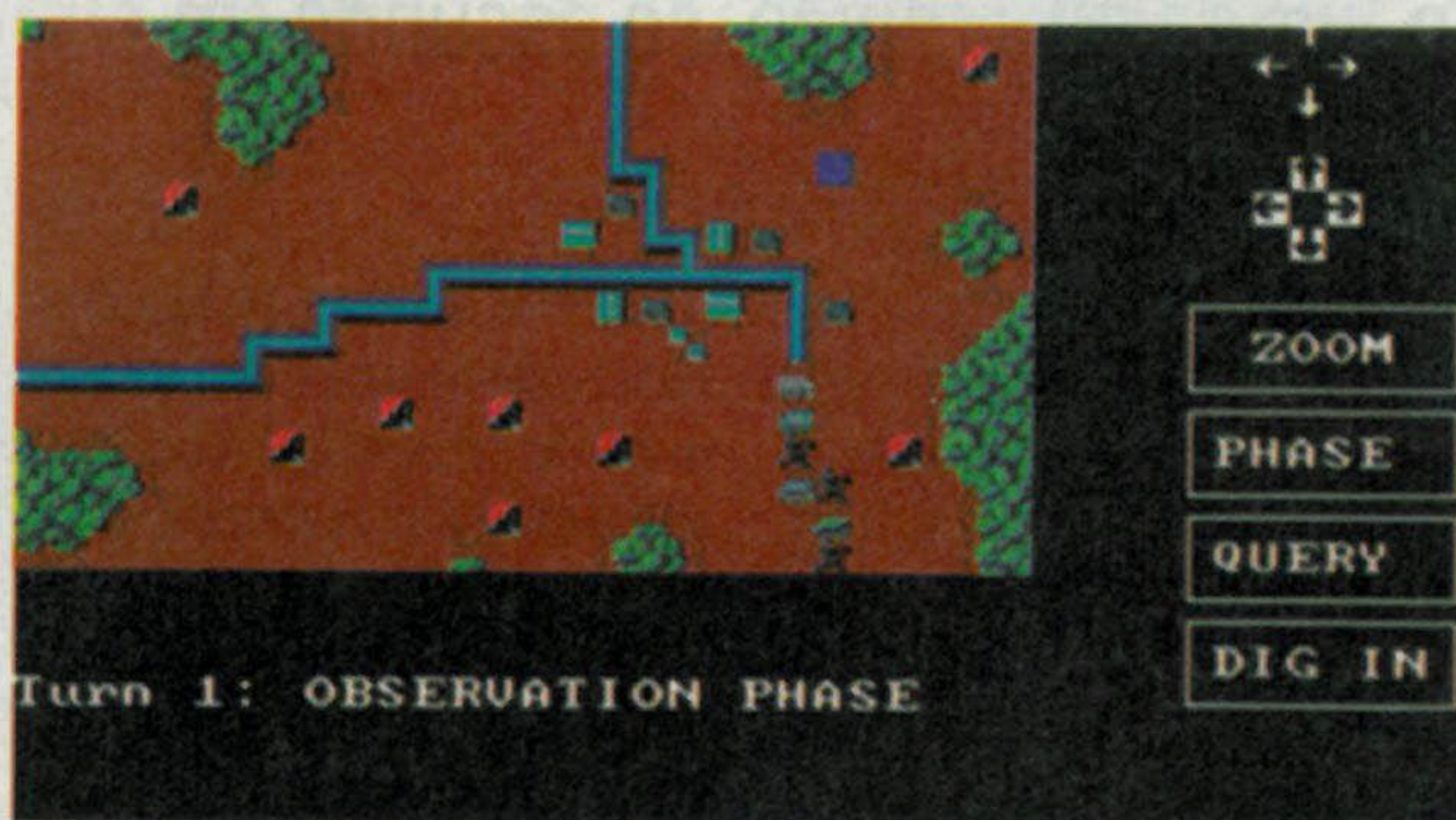
**MULTIPLAYER**  
Single-PC 1  
Internet 4  
1 jucător / pachet



## Remember

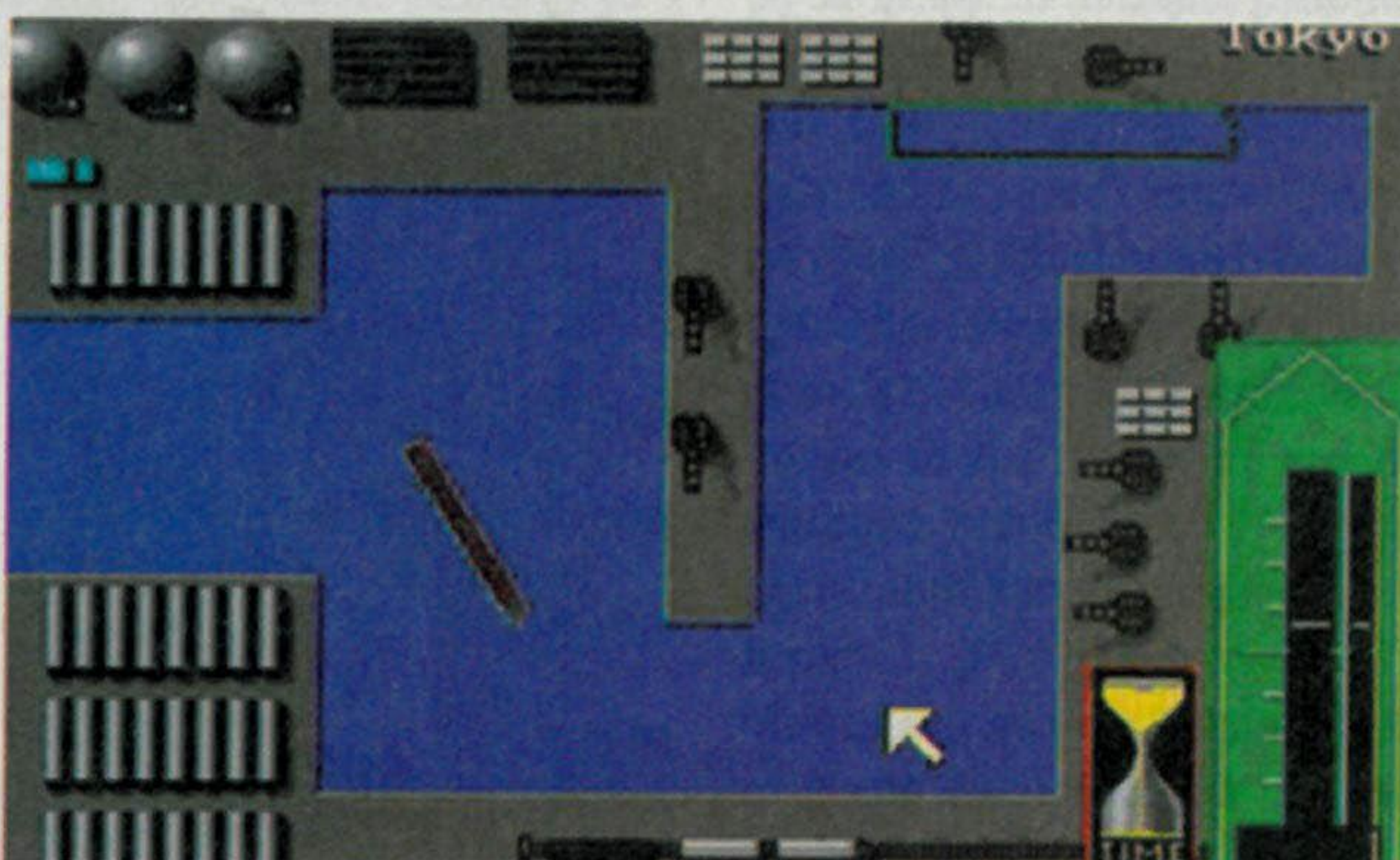
**A**cum 15 ani, nu existau jocuri de strategie în adevăratul sens al cuvântului. Existau așa-numitele wargames, cum sunt Wargame construction Set din 1986. Mai existau adaptări de jocuri de platformă, mai digerabile, gen Computer Diplomacy din 1985 sau Risk în 1987. Erau apoi jocurile manageriale, ca Ports of Call (1986), în care jucătorul

se afla la conducerea unei companii de transport maritime, sau celebrul Elite, din 1986, care te plasa în pielea unui neguțător intergalactic. Dar toate acestea nu erau jocuri de strategie, așa cum le înțelegem astăzi. Pe atunci jucam mai degrabă Gauntlet sau Ghost'n'Goblins. La sfârșitul anilor '80 apăreau trei titluri care urmau să pună bazele jocului de strategie. Este



**WARGAME CONSTRUCTION SET** Asta era joculețul: ecrane maro cu pete mici verzi.

**ÎN PORTS OF CALL** trebuia nu numai să ai talent de manager, ci și precizia de a-ți aduce corect navele în port.



vorba despre Sim City și Pirates!, în 1988 și Populous, în 1989, realizate de Will Wright, Sid Meier și Peter Molineux, care au devenit adevărate legende vii în lumea jocurilor PC. Anul 1989 ne-a adus și primul joc de strategie "pur-sânge". A fost Millennium 2.2, pe Amiga și Atari ST. Jucătorul trebuia să construiască o colonie interes-

tră pe Lună. Scopul jocului era să colonizezi din nou Pământul, distrus de anii de război, contra forțelor extraterestre. Mai trebuia să colonizezi și alte planete, să extragi materii prime, să faci cercetări științifice, ca să dezvolți noi arme și nave spațiale, pentru a duce lupta contra extraterestrilor.



# RECOMANDĂRI ACTUALE

## Medal of Honor: Allied Assault

Ediția: 02/2002  
Producător: Electronic Arts  
Preț: cca. 34,4 USD

86

PUNCTAJ

**M**edal of Honor a debarcat în forță pe PC cu o poftă teribilă să bată Wolfenstein chiar la el acasă! Ceea ce face acest joc deosebit este faptul că te implică emotiv într-un mod nemaivăzut până acum: numai misiunea care redă debarcarea de pe Omaha Beach face ca jocul să-și merite toți banii. Gloanțele șuleră din toate părțile, nisipul și apa sunt permanent măturate de mitralierele germane, camarazii îți mor ca muștele și plouă cu obuze: halucinant. Este una dintre cele mai dure misiuni ale jocului. Ritmul scade puțin în celelalte misiuni, dar implicarea jucătorului rămâne aceeași. Este un joc indispensabil? Fără îndoială.

Sfaturi pentru cumpărare și o scurtă privire asupra pieței. Cele mai bune jocuri de acțiune și aventură ale ultimelor șase numere:

### 89 Deus Ex (Classics)



Un pic de acțiune, un gram de RPG și o picătură de aventură. Un erou de tip Robo Popa și o Biblie pentru mântuirea sufletelor rătăcitoare.

Ediția: 10/01 | Eidos | Preț: cca. 17 USD

### 88 Evil Twin



Un jump & run ușor psihedelic. Recomandat progeniturilor virtuale cu lipsă de LSD. De administrat cu grijă, prea mult se poate duce la sindromul Super Geam(ă).

Ediția: 11/01 | Ubi Soft | Preț: cca. 34,1 USD

### 86 Medal of Honor: Allied Assault



Cine n-a văzut Shaving Private Ryan are acum ocazia să facă un curs de perfecționare. Nu ca bărbier din Sevilla, ci soldat în Golful Porcilor.

Ediția: 02/02 | Electronic Arts | Preț: cca. 34,1 USD

### 86 Return to Castle Wolfenstein



Zombie, profesori nebuni, paratrooperi... Dacă se mai adaugă și Imhotep, facem un chef în mijlocul Zonei Crepusculare.

Ediția: 01/02 | Activision | Preț: cca. 38,4 USD

### 85 Aliens vs. Predator 2



Cine nu mai are chef de Safari, poate să încerce acest tip de vânătoare. Băștinășii bărboși din Noua Zeelandă au rețete extraordinare pentru carnea de Homo Sapiens.

Ediția: 12/2001 | Vivendi Universal | Preț: cca. 34,1 USD

### 85 Aquanox

Fishtank Interactive 12/2001 | cca. 34,1 USD

NOU

### 85 Operation Flashpoint Red Hammer

Codemasters 02/2002 | cca. 17 USD

### 83 Comanche 4

Electronic Arts 01/2002 | cca. 34,1 USD

NOU

### 83 Gunman Chronicles (Classics)

Vivendi Universal 02/2002 | cca. 11,1 USD

### 83 Ghost Recon

Ubi Soft 01/2002 | cca. 34,1 USD

### 81 Tomb Raider 4: Last Revelation (Classics)

Eidos Interactive 10/2001 | cca. 17 USD

### 80 MechWarrior 4: Black Knight

Microsoft 01/2002 | cca. 21,3 USD

### 80 Panzer Elite Special Edition (Classics)

Jowood 11/2001 | cca. 21,3 USD

### 80 Soul Reaver 2

Eidos 01/2002 | cca. 42,7 USD

### 78 Sheep, Dog'n Wolf

Infogrames 11/2001 | cca. 34,1 USD

### 78 Giants Demolition Pack (Classics)

Virgin Interactive 10/2001 | cca. 17 USD

### 76 IL-2 Sturmovik

Ubi Soft 01/2002 | cca. 34,1 USD

### 76 Red Faction

THQ 10/2001 | cca. 34,1 USD

### 73 NYR - Das 5. Element

Modern Games 01/2002 | cca. 34,1 USD

### 73 Parkan Iron Strategy

Monte Christo 01/2002 | cca. 34,1 USD

NOU

### 73 Serious Sam: The Second Encounter

Take 2 02/2002 | cca. 25,6 USD

### 72 Codename: Outbreak

Virgin Interactive 12/2001 | cca. 34,1 USD

### 72 Project Eden

Eidos Interactive 11/2001 | cca. 38,4 USD

## CHARTS

Cele mai îndrăgite jocuri de acțiune și aventură ale cititorilor PC Games:

- NOU 1 **Medal of Honor**  
Ego-Shooter | Electronic Arts
- NOU 2 **Return to Castle Wolfenstein**  
Ego-Shooter | Activision
- ▲ 3 **Half-Life: Counter-Strike**  
Shooter tactic | Vivendi-Universal Int.
- ▲ 4 **Operation Flashpoint**  
Shooter tactic | Codemasters
- NOU 5 **Aliens vs. Predator 2**  
Ego-Shooter | Vivendi
- ▼ 6 **Half-Life**  
Ego-Shooter | Vivendi-Universal Int.
- NOU 7 **Ghost Recon**  
Shooter tactic | Ubi Soft
- ▼ 8 **Unreal Tournament**  
Ego-Shooter | Infogrames
- ▼ 9 **Unreal**  
Ego-Shooter | Infogrames
- NOU 10 **No One Lives Forever**  
Ego-Shooter | Electronic Arts



UN PROSTĂNAC CU  
CAP DE LUDAIE

În spatele efectelor  
de pixeli se ascunde  
drujba cu care adver-  
sarul îl amenință  
pe jucător.

# Serious Sam: The Second Encounter

Cate Archer i-ar sufla în nas cu pudră:  
Serious Sam 2 e **shooterul**  
**genului de acțiune!**

**S**erious Sam: The Second Encounter - dacă te pui să-l joci e ca și cum ai merge cu trenulețul din parcul de distracții. La început e razant - adrenalină cât încape, stomacul e ca gelatina și la spate te trec fiorii! Mai încolo, devine obișnuință. Se poate ajunge și la faza în care să vă vină rău. Să te tot dai de-a dura într-un ambient 3D nu-i meseria oricui. De aceea: dacă nu ai avut o părere bună despre predecesorul său, puteți rășfoi liniștiți mai departe. Căci jocul se derulează asemănător, până în ultimul detaliu: monștri, care sunt mai mulți decât puteți număra pe degete, se năpustesc asupra jucătorului, trag focuri de armă, zbiară de-ți țiuie urechile, sau se aruncă singuri în

aer. În acest timp, voi țineți degetul lipit pe tasta mouse-ului și priviți la tonele de plumb, fier vechi, rachete și raze laser care zboară prin văzduh. Când e să bubuie, monitorul e inundat de culori: exploziile se aseamănă unui mare foc de artificii organizat de revelion. Nou este faptul că apar și arbori. Aceștia își pierd frunzele dacă se află pe traseul unui cartuş - sau sunt scoși de tot din rădăcini în momentul în care o rachetă aterizează în apropiere. Apropo de distrugeri: echipa croată de producători a introdus trei arme noi. De exemplu, aruncătorul de flăcări care prăjește adversarul până când acesta cade. În mod alternativ puteți aprinde solul, iar figurile prinse în valul de flăcări suferă leziuni serioase. Drujba e

**BINE FĂCUT** Acest gigant nu mai are mult de trăit. Nu-l mai ajuta nici măcar... Dumnezeu.

62



## Științele despre monștri

În **Serious Sam: The Second Encounter** monștrii s-au obișnuit să atace jucătorul în mod direct. Și nu-i o treabă atât de isteasă, în vreme ce diferențiem între trei specii.



Acest tip vă induce panică atunci când auziți motorul drujbei, iar pielea vi se face ca de găină. Plăcerea lui e să se năpustească pe neașteptate din diferite colțuri direct asupra jucătorului.



Înainte de a apărea, își face anunțată sosirea prin sunete. Dacă ajunge să vă atingă cu coarnele, zburăți prin văzduh. De aceea, dați-vă la o parte ca și din fața unui taur - el mata-dor!



Acest tip se numește Gnaar și e la fel de tâmpit după cum arată. Dacă nu o ia în direcția în care se află jucătorul, atunci stă ca un idiot și așteaptă să-l răpui. Să fie oare vorba despre ochiul care-i lipsește?



Producătorii i-au creat acestui Golem de foc niște efecte orbitoare. Culoarea sa sugerează: Atenție, sunt periculos! Creatura aruncă cu mingi de foc, pe care e bine să le evitați pentru a nu ajunge material de rotisor.



Dacă pierdeți în mod constant puncte de viață atunci, pesemne că aveți niște treburi cu acest demon. Bășicile sale verzi vă urmăresc chiar și atunci când luați colțul și provoacă explozii. Periculoasă dihanie!



Un adversar pe care, cu siguranță, nu-l cunoașteți din prima parte. Acesta este nou. Și nici măcar nu e periculos. Trebuie doar să evitați coliziunea cu focurile sale laser, pe care le mai trage din când în când.

### OPINIE

BOGDAN GAVRA



Dacă echipa croată își angajează acum un designer de nivel, partea a treia va înghiți 80% din piață.

Păi să nu te lei de cap: echipa croată dezvoltă un engine minunat și serios și nu e în stare să construiască măcar câteva niveluri drăguțe. Se pare că nici urmașul nu scapă de ceea ce l-a rupt gâtul predecesorului: Jucătorul aterizează într-o încăpere colțuroasă și are a face la nesfârșit cu tot felul de adversari. O dată treaba îndeplinită, se deschide poarta către următorul nivel, unde jocul o ia de la capăt. Noroc cu puțină variație (vezi tabelul special) care îmbunătățește jocul din punct de vedere calitativ. Să trecem însă la următoarea întrebare: aduce jocul într-adevăr distracție? Da, dacă jucați cu pauze **Serious Sam**, e minunat pentru pierderea timpului. Recomand modul cooperativ multiplayer în care, împreună cu amicii, puteți să faceți curat prin zonă.

deosebit de distractivă pentru cei care au la îndemână un iFeel-Mouse, fiindcă motorul acesteia face ca toată mâna să vibreze. În contrast cu cele prezentate aveți la dispoziție mitraliera, cu care vânați în mod elegant, de parcă ar fi un pistol cu apă: trageți în timp ce alergați, reîncărcați timp de o secundă - totul decurge fără probleme. O să gândiți adesea: "Ia să fac curat pe aici!". Astfel, Sam "Serious" Stone, personajul principal nu se luptă într-un peisaj real. Nu vor cădea cioburi de sticlă (nu e glumă, în tot jocul nu apare un ciob de sticlă!) și nu va fi distrus peisajul, așa cum era posibil în **Red Faction**. Sam a căzut cu nava undeva în America de Sud: într-o vreme în care templele mayașilor se înălțau impunătoare în peisajul tropical. Acestea au fost îmbunătățite din punct de vedere cosmetic față de cele prezentate în

predecesor. Pe sol găsiți acum paie și chiar buruieni, care mai ascund din când în când muniție suplimentară sau energie de viață. În cel de-al treilea act vă aflați din nou în Polonia Evului Mediu, în Krwawitze. Acesta este episodul cel mai mare al jocului. Peisajul e pastelat, antic și ne prezintă totul într-o scenă care ne amintește de un castel al groazei. Sam spune răspicat, "În fine, un Dungeon!"

Bogăția atractivității era ceea ce a lipsit primei părți. Și **Serious Sam: The Second Encounter** este în această privință ceva mai bun: într-o încăpere este întuneric. Brusc, podeaua este luminată de raze care se deplasează înainte. Trebuie să urmați raza. Altă dată, aterizați într-o hală uriașă în care, deodată, se aude din depărtare motorul unei drujbe. Au fost introduse chiar și quest-uri - cu toate că au nivelul unui test pentru

idioti. În continuare vă croiți calea prin cadre pastelate și apăsați pe diferite întrerupătoare pentru a deschide căile de acces către diferite direcții. Pe lângă sarcinile și încercările serioase, aveți parte și de secvențe zăpăcite în care, protagonistul, împreună cu o hoardă de adversari care zbiară neconținut, sar pe un fel de trambulină. După asemenea experiențe nu se mai miră nimeni când, ajunși din nou în peisajul exterior, se observă în zona delimitată "Crolleywood" că arborii poartă ochelari de soare, iar din morminte ies omuleți care poartă tricouri cu inscripția "Serious Sam", iar uriașii strigă "Hey, wait! Come to daddy!"

### PUNCTAJ SERIOUS SAM: TSE

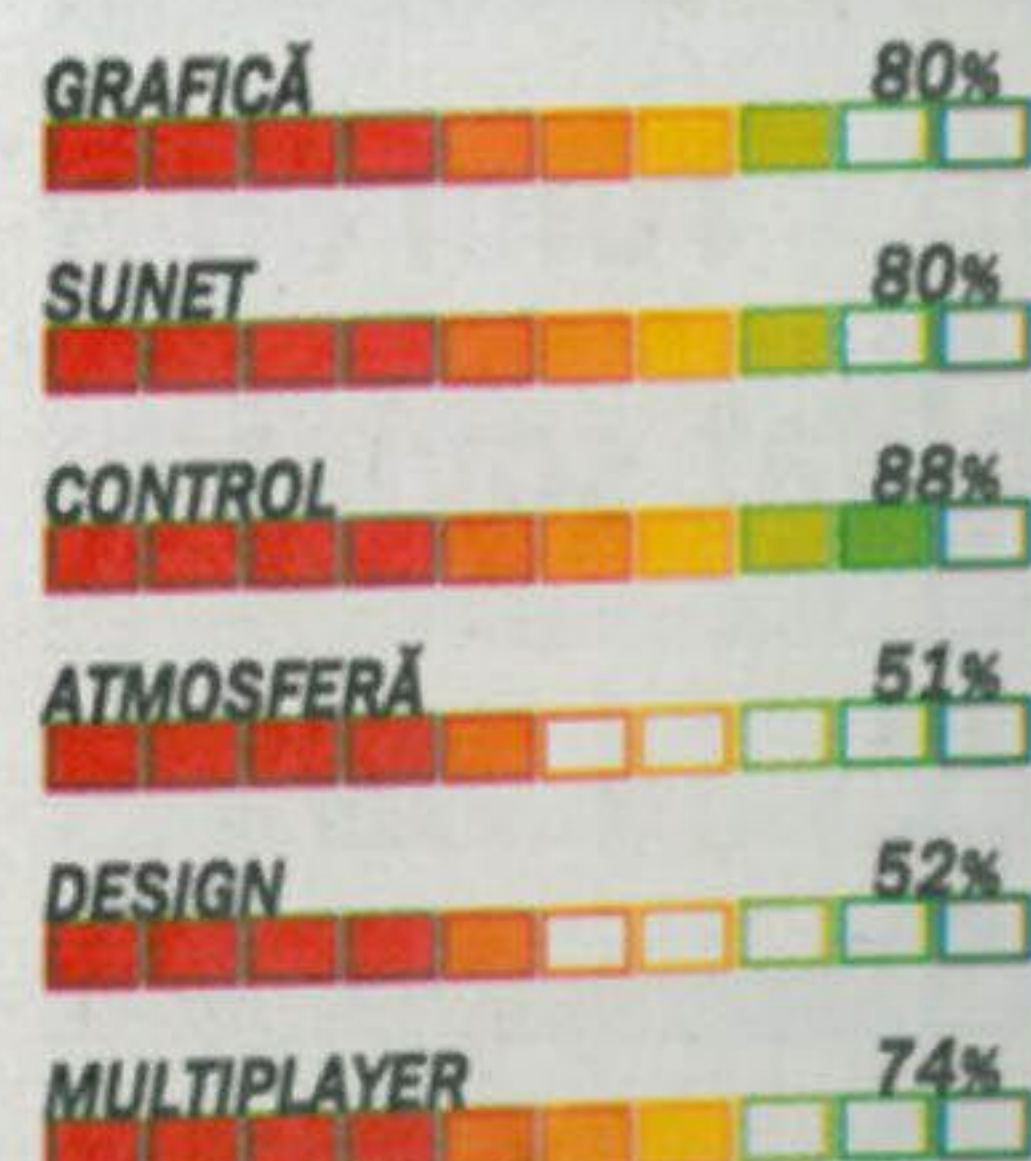
PRODUCĂTOR: Croteam  
DISTRIBUTOR: Best Computers

PREȚ: cca. 25,8 USD  
TERMEN: a apărut

NECESAR: CPU 400 MHz  
64 MB RAM  
HDD: 150 MB  
RECOMANDAT: CPU 750 MHz  
128 MB RAM  
HDD: 450 MB

SUPORT: OpenGL  
Force Feedback

MULTIPLAYER: Single-PC 4  
Internet 16  
4 jucători/pachet





AVIZAT  
Steyr AUG - e una  
din noile arme  
livrate prin patch.



# Operation Flashpoint

## Gold Upgrade

Supliment  
pentru  
Flashpoint:  
într-o nouă  
campanie trăiți  
**conflictul  
insular în  
rolul unui  
soldat sovietic.**

**A**proape un milion de fani ai acțiunii tactice în întreaga lume! Ei au pătruns în pielea lui David Armstrong, soldat al armatei americane și figura cheie din **Operation Flashpoint**. Versiunea Gold Upgrade vă dă posibilitatea să jucați, de partea rușilor, conflictul fictiv al anilor '80 dintre ruși și americani. Pâinea caldă a acestui add-on este operațiunea Red Hammer, o nouă campanie cu 22 intervenții pe care o absolviți în rolul rusului Dimitrij Lukin. Lukin, veteran degradat până la simplu soldat, făcea parte din trupele de comando Spetznaz. Asemenea sutelor de camarazi ai săi e trimis pe insula Kolgujev - serviciu îndeplinit conform ordinelor - asemenea cunoscutei scene din

programul de bază cu generalul Guba care ordonă intervenția pe insula vecină Everon. Fanii lui **Flashpoint** știu foarte bine că acest Guba acționează pe cont propriu și că acțiunile sale nu sunt acoperite de către Moscova, însă bietul Lukin habar nu are despre acest fapt. Și astfel, aterizează într-o senină dimineață pe plajă pentru a se alătura trupelor de invazie.

La început, Armatei Roșii nu i se opune decât un pumn de partizani. Fiecăruia îi devine însă clar un lucru: în noile misiuni nivelul de dificultate este puțin ridicat (și așa era destul de dificil în varianta predecessorului). Luptele durează mai mult. Deseori vă confrunțați cu armate de două sau chiar trei ori mai mari la număr și,

cel târziu la jumătatea luptei, nu vă mai rămâne nici un strop de muniție. Complicat este faptul că nu aveți voie să salvați decât o singură dată într-o intervenție. Doar din când în când se mai întâmplă să observați că jocul se oprește și parcă se plimbă puțin pe hard, moment în care vă mai puteți trage răsuflarea. Într-unul dintre cele mai incendiare scenarii trebuie să blocați împreună cu alți patru infanteriști un atac al unui tanc american, ce are loc într-un sătuc. Mai întâi asigurați căile de acces stradale cu sârmă ghimpată, apoi împărțiți lăzi cu muniție, așezați mine și dinamită și vă aranjați oamenii pe poziții. Apoi urmează o aterizare fără să fiți observați. O nouă "organizare" - și anume trebuie să procurați com-





**GRUPIRI!** Hai băieți, doar aveți toți arme, nu ca pe timpul lui Stalin când erați cu mâinile goale.

**LUPTA DE LA APROPIERE**

Și în operațiunea Red Hammer vă aflați mai tot timpul perpedes. În mod corespunzător

## OPINIE

CIPRIAN COROIANU



Un extension care nu are de ce să roșească.

Acest Gold Add-on pentru **Operation Flashpoint** a făcut totul pentru a seduce fanii jocului: te simți în virtuala Armată Roșie de parcă ai fi un Ivan în realitate! Totuși, dacă reușiți să jucați **Red Hammer** fără să începeți să vă smulgeți părul, nu-mi rămâne decât să mă înclin în fața voastră. Add-on-ul e în unele locuri atât de dificil încât ajung la prezumția că cei de la Codemasters s-au gândit de la bun început că cei mai mulți jucători se folosesc la greu opțiunile de salvare. Totul însă merită căci misiunile reiau atmosfera tăioasă, de front, cu care ne-a obișnuit **Operation Flashpoint**.

## PUNCTAJ FLASHPOINT GOLD UPGRADE

**PRODUCĂTOR** Codemasters  
**DISTRIBUTOR** Codemasters

**PREȚ** cca. 17,2 USD  
**TERMEN** a apărut

**NECESAR** CPU 450 MHz  
64 MB RAM  
HDD: 440 MB  
**RECOMANDAT** CPU 900 MHz  
128 MB RAM  
HDD: 640 MB

**SUPORT** OpenGL  
Force Feedback

**MULTIPLAYER** Single-PC 1  
Internet 16+  
1 jucător / pachet

**85**

<b>GRAFICĂ</b>	71%
<b>SUNET</b>	86%
<b>CONTROL</b>	78%
<b>ATMOSFERĂ</b>	82%
<b>DESIGN</b>	78%
<b>MULTIPLAYER</b>	89%

bustibil pentru elicopter. Într-o altă misiune trebuie să urmăriți și să eliminați trei ofițeri care se află în drum spre un consiliu cu privire la o anumită intervenție. În vreme ce în **Operation Flashpoint** vă mai urmaseră încă alți patru protagoniști - infanteristul Armstrong, comandantul de tancuri Hammer, pilotul Nichols și soldatul de comando Gustovski - în **Red Hammer** nu vă aflați decât de partea lui Dimitrij Lukins. Omul e un talent autentic, gen "allround". Imediat ce

**Luptele de partea rusă sunt la fel de incitante și captivante ca și în programul original.**

ajunge pe câmpul de bătălie, Lukin e avansat la rangul de locotenent, dă din coate până ajunge asistent de tanc, încearcă apoi să-și ia tălpășița în postul de pilot de elicopter și ajunge în cele din urmă la vechiul său rang, adică este plasat fostei unități de trupe speciale. Povestea, redată prin secvențele realizate în 3D și înscrisurile din jurnalele zilnice, era deja un highlight și în **Operation Flashpoint**. Și cu toate că derularea story-ului e cunoscută tuturor veteranilor, noua perspectivă aduce cu sine câteva surprize. Păcat că nu le-a reușit designerilor decât rareori să lege poveștile scenariilor, acest lucru devenind vizibil atunci când în rolul lui Lukins escortați

binecunoscuta prietenă a generalului Guba. Gold Upgrade-ul nu aduce cu sine îmbunătățiri tehnice și, în zadar veți căuta unități sau arme noi. Ceea ce a apărut de la publicarea oficială ar fi după cum urmează: Steyr AUG și G-36A, ambele sunt mitraliere, hărțile pentru modul multiplayer și elicopterul Kiowa - toate acestea puteau fi găsite deja în acel upgrade gratuit.

Red Hammer face uz de versiunea actuală 1.3 și e lipsită de erori, chiar dacă în scripturile unor misiuni au apărut câteva probleme logice. CD-ului cu misiuni îi este atașat un ghid de strategie întins pe suprafața a nu mai puțin de 20 de pagini, care cuprinde tacticile de bază cât și tips&tricks, dar fără a pătrunde prea mult în detaliu.



# Bacteria



**ARSURI ÎN GÂT?**  
Acesta este  
un virus care  
lansează raze  
în spații înguste.



**FXI** Da, da, e bine. Între timp am aflat care dintre efectele 3D sunt posibile și cu care accelerator grafic funcționează.

## Colecția jocurilor nedorite în lume devine tot mai numeroasă.

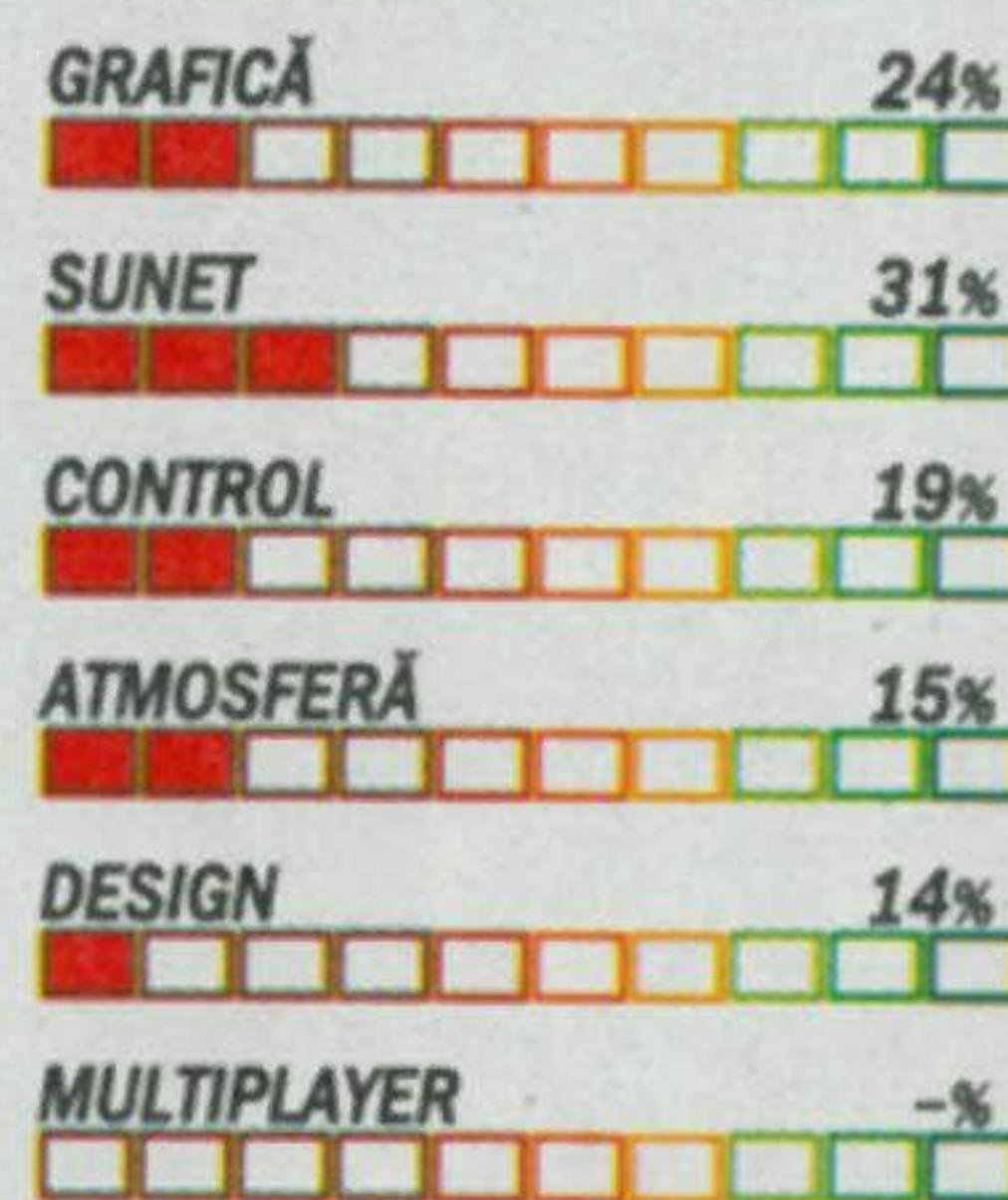
**E** de-a dreptul surprinzător cum apar, de fiecare dată, tot felul de povești de fundal. Exemplul actual este story-ul **Bacteria**: deoarece un virus amenință viața unui savant, călătoriți cu o navă microscopică prin corpul său. Cu ajutorul tunului de plasmă, trebuie să distrugeți germenul cauza-

tor de boală - pete pastelate mișcătoare. Sună destul de ieșit din modă și s-ar juca într-un mod asemănător lui **Descent**, dacă ar exista labirinturi tridimensionale pe care să le cercetați, arme diferite sau un mod multiplayer: acestea toate, însă, nu există. Da, era să uit, producătorii au inclus, totuși, o chestie (și a fost vorba

de trei sau patru oameni, după cum se vede în Credits): efecte de purtător, asemănător lui **I-War 2**, doar că nu au fost balansate. În **Bacteria**, acest mod de a zbura nu urmează căile realiste, nu face altceva decât să strice controlul. Într-adevăr așa este. Pur și simplu nu e posibil să execuți manevre de evitare. Cel ce încearcă, se înneacă doar în zăpăceala roșie - asta se numește grafică. Există, în fapt, și ceva pozitiv de adăugat? Nu.

### PUNCTAJ BACTERIA

<b>PRODUCĂTOR</b> Finarts	<b>DISTRIBUTOR</b> Blackstar Int.
<b>PREȚ</b> cca. 27,5 USD	<b>TERMEN</b> a apărut
<b>NECESAR</b> CPU 300 MHz 32 MB RAM HDD: 220 MB	<b>RECOMANDAT</b> CPU 500 MHz 128 MB RAM HDD: 220 MB
<b>SUPORT</b> OpenGL	Force Feedback
<b>MULTIPLAYER</b> Single-PC 1    Rețea - Internet - 1 jucător / pachet	



20

# Ballistics



**IMAGINE DIN TUNEL**  
Pe traseele din tunel,  
nu veți găsi curbe;  
vă puteți izbi de sol,  
de pereți sau de tavan.

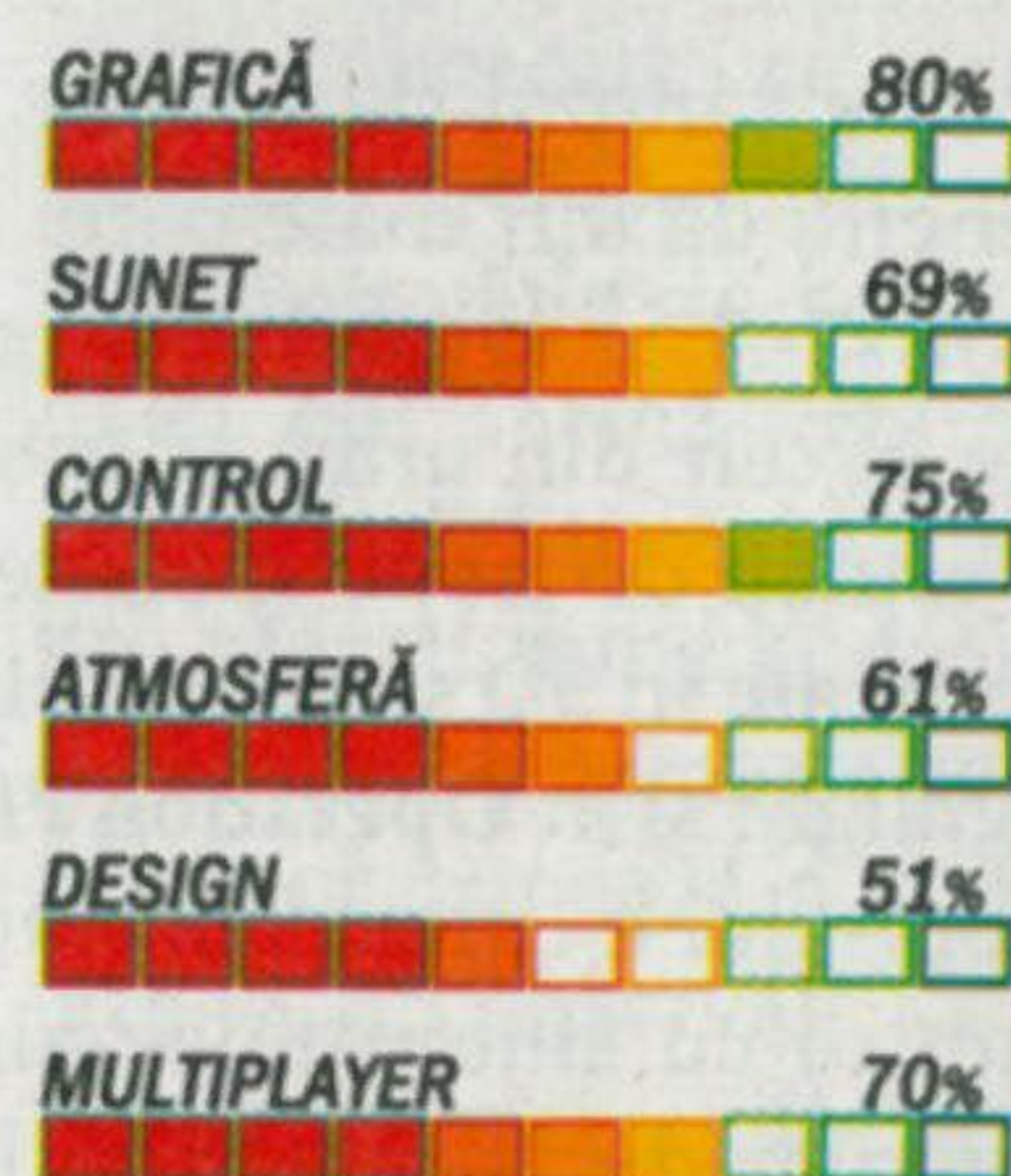
Ballistics e rapid  
- **trece mult  
prea repede.**

**Î**n **Ballistics**, goniți cu un bike super modern prin șapte tune-uri realizate în stil futurist, ca în **Blade Runner**. În câteva regiuni, atingeți viteze inimaginabile. Cel ce prinde o săgeată galbenă, poate apăsa tasta space, activând

astfel sistemul turbo: totul în jur devine spălăcit, piedici, bonusuri extra și bariere, toate rămân nevăzute. La un moment dat, gălăgie, apoi totul intră în tăcere, vă opriți și nu se mai aude decât șuieratul vântului: peretele s-a spart și efectul creat dă senzația că zburați cu spatele - iluzie optică, dar efectul îi taie răsuflarea. Zgomotul dispare imediat când vă loviți de orice piedică aflată pe sol, pe pereți sau pe tavan. Barierele și pereții sunt postați în așa fel încât coliziunea să nu poată fi evitată, atunci când sunteți în mod turbo. Doar cel care memorează traseele în mod exact va reuși să treacă cu succes cele trei grade de dificultate. Din păcate, distracția ia sfârșit mult prea repede, căci sunt de ajuns câteva ore și ai văzut totul.

### PUNCTAJ BALLISTICS

<b>PRODUCĂTOR</b> Grin	<b>DISTRIBUTOR</b> THQ
<b>PREȚ</b> cca. 27,5 USD	<b>TERMEN</b> a apărut
<b>NECESAR</b> CPU 400 MHz 128 MB RAM HDD: 1000 MB	<b>RECOMANDAT</b> CPU 800 MHz 128 MB RAM HDD: 1000 MB
<b>SUPORT</b> OpenGL	Force Feedback
<b>MULTIPLAYER</b> Single-PC 1    Rețea 8 Internet - 1 jucător / pachet	



69



# Euro Alarm



KICK ASS! Așa vă apucați să șutați în toate cu un pantof de piele căzut din... picior.

**Joculeț simplu pentru plictiseală extremă.**

**K**och Media a devenit, între timp, ceva de genul unei instituții, în ceea ce privește tematica jocurilor PC. Ar fi, de exemplu, bombardierul BSE, arătat dintr-o cu totul altă perspectivă, sau faimosul *Inline Skater*, care se ocupa de situația problematică a zonelor pietonale din marile orașe

nemțești. Okay, aceste lucruri au fost la fel de ne-luat în seamă, precum e și *Euro Alarm*, în care mai puteți stopa trecerea la noua monedă unică: cu politicoasele "șuturi în fund", îi împiedicați pe oficianți să ajungă în marile orașe.

Harta o vedeți de sus și acționați cu clic de mouse. Dacă îi dați drumul, obiectul își ia zborul - în funcție de forța șutului. Jobul e ușurat de obiectele bonus, care se folosesc cu clic dreapta: sticle de bere aruncate, praline otrăvite cu tradiționalul pantof de lemn olandez, toate acestea vă asigură succesul. Dacă nu mai știți ce să faceți cu ultimul sfânt, îl cheltuiți pe *Euro Alarm*. Altfel: păstrați-vă banii pentru jocurile bune!

## PUNCTAJ EURO ALARM

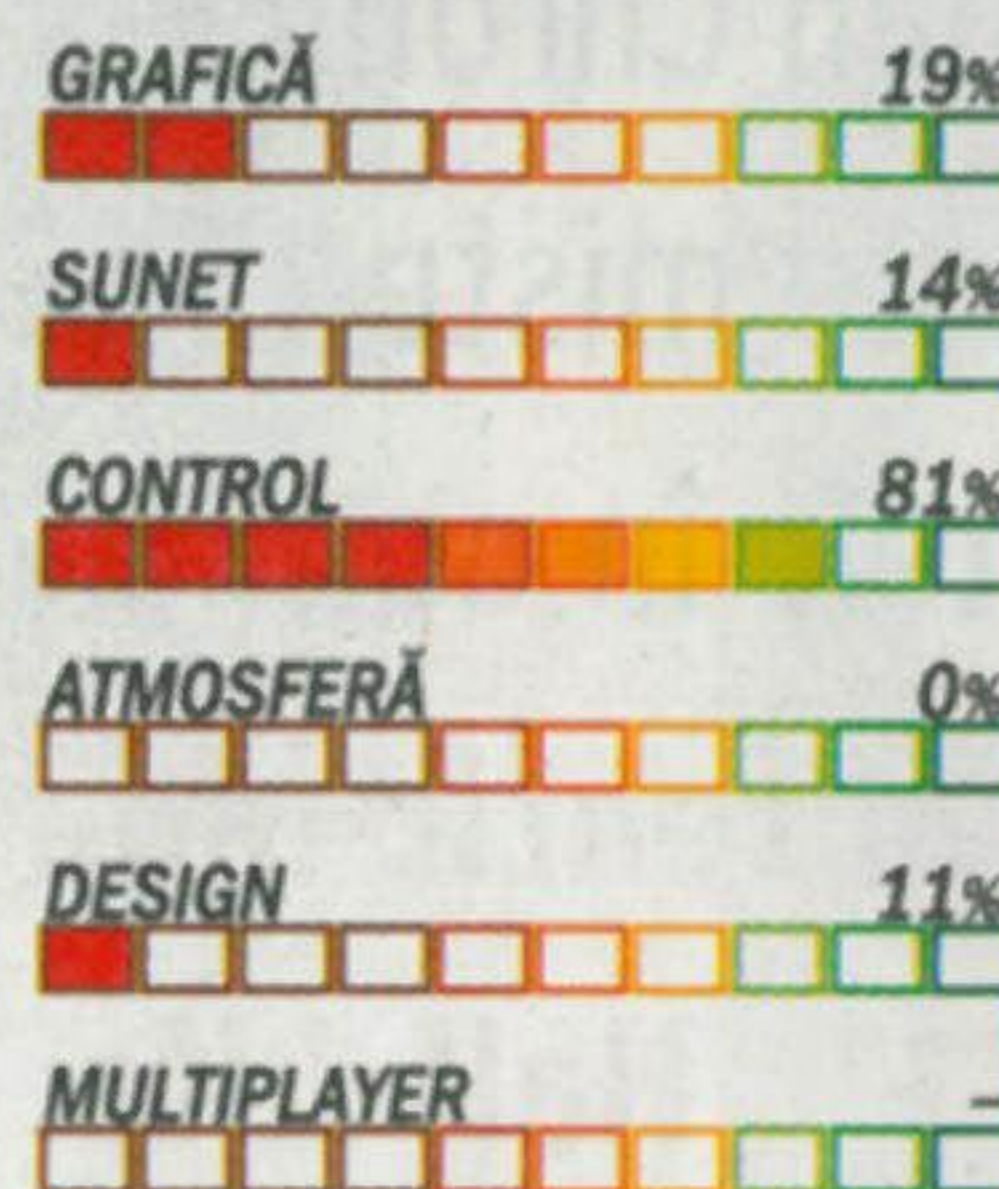
**PRODUCĂTOR** Indep. Arts  
**DISTRIBUTOR** Koch Media

**PREȚ** cca. 8,6 USD  
**TERMEN** a apărut

**NECESAR** CPU 233 MHz  
32 MB RAM  
HDD: 20 MB  
**RECOMANDAT** CPU 350 MHz  
64 MB RAM  
HDD: 20 MB

**SUPORT** Direct3D

**MULTIPLAYER** Single-PC 1  
Internet -  
1 jucător / pachet



8

# AirXonix



**GRAFICĂ** Datorită culorilor folosite în joc, se pot observa foarte bine cifrele.



**EFFECTE SPECIALE** Calcule multe oferă câmpuri de joc spectaculoase. În afară de faptul că jucătorului i se poate face rău, nu s-au semnalat alte consecințe.

Qix a fost unul dintre primele jocuri electronice. A sosit vremea **să ne batem joc de numele său.**

**P**e un câmp de joc mai mult sau mai puțin pătrat, țopăie mingi de gumă răutăcioase, pastelate, piuind într-una. Jucătorul, făcând uz de schela de construcții zburătoare, încearcă să-l închidă pe acest adversar periculos. Astfel, el construiește ziduri al căror început sau sfârșit trebuie să aibă contact cu un perete deja consolidat. Dacă opera sa e atinsă de o minge,

în faza de construcție, jucătorul pierde una din viețile sale care, oricum, sunt mult prea multe. Dacă reușiți să construiți o porțiune îngrădită în care să nu fie nici o minge, întreaga suprafață se transformă numaidecât în ziduri. În momentul în care un anumit procent al suprafeței de joc e plin de ziduri, nivelul e încheiat și se trece la următorul (de cele mai multe ori aproape identic). *AirXonix* nu

are nici viteza și nici șarmul lui Qix. Nici măcar schela n-a fost preluată în modul cel mai original. Grafica și sunetul sunt mai moderne decât cele ale originalului de acum 20 de ani, totuși ele ne amintesc doar de timpurile vechi. Pot să mai spun că, datorită folosirii tuturor săgeților cursorului, controlul a devenit mai ergonomic.

## PUNCTAJ AIRXONIX

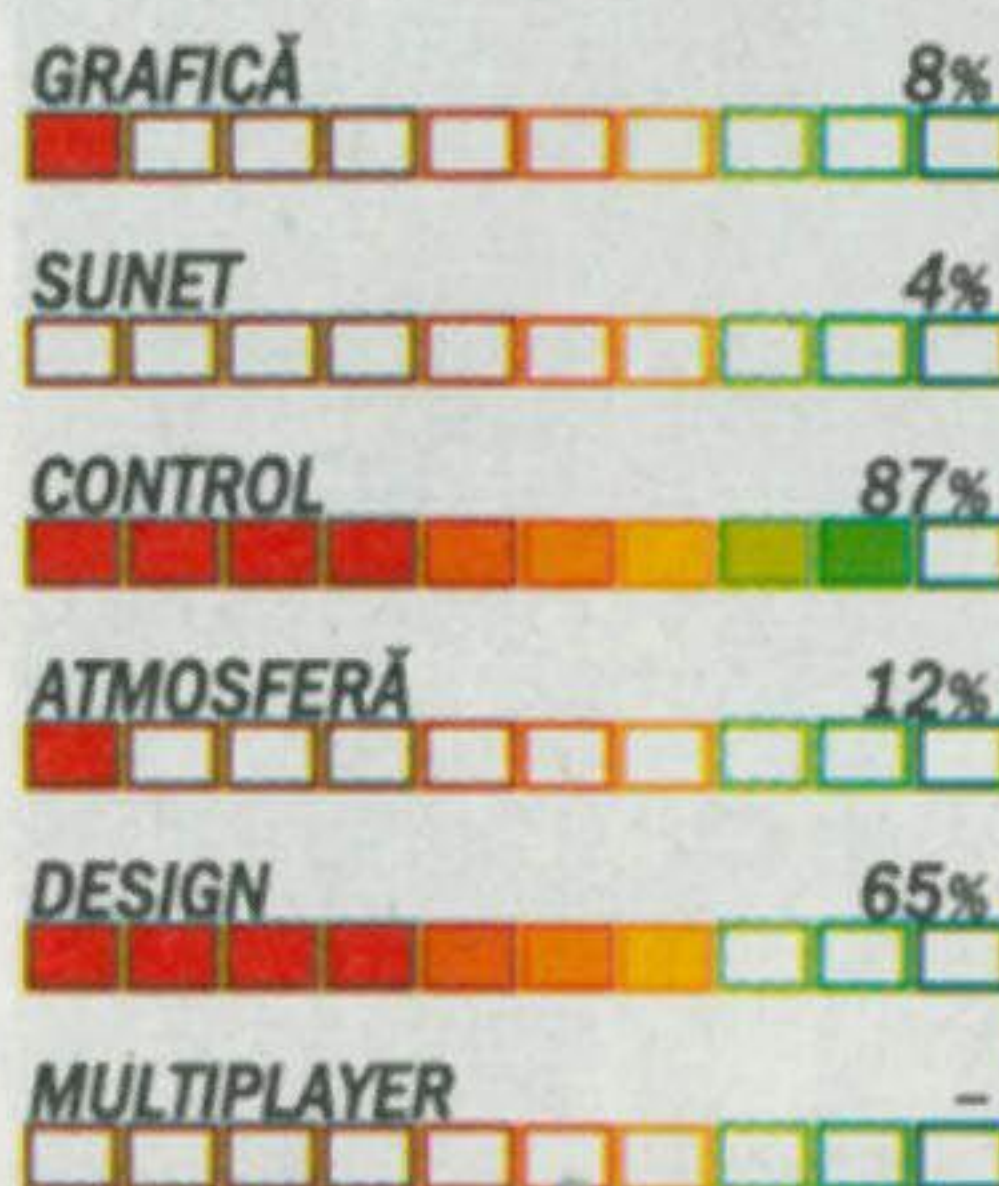
**PRODUCĂTOR** AxySoft  
**DISTRIBUTOR** Rondomedia

**PREȚ** cca. 12,9 USD  
**TERMEN** a apărut

**NECESAR** CPU 200 MHz  
32 MB RAM  
HDD: 10 MB  
**RECOMANDAT** CPU 200 MHz  
64 MB RAM  
HDD: 10 MB

**SUPORT** OpenGL  
Force Feedback

**MULTIPLAYER** Single-PC 1  
Internet -  
1 jucător / pachet



11



CLASSICS

# Gunman Chronicles



**ATAC FRONTAL** Cine nu se dă la o parte din calea acestui adversar, se va pricopsi cu o racheta în plin.

Gunman Chronicles unește misterul și luptele în **cel mai autentic mod Half-Life.**

**C**eea ce trebuia să fie inițial doar un mod de **Half-Life**, s-a transformat într-un hit Action. Unul din designerii lui **Half-Life** a fost atât de fermecat de acest joc, încât s-a implicat, alături de producători, pentru a ajuta la finalizarea sa. Rezultatul este un shooter antrenant, cu multă

acțiune, care îmbină misterul cu luptele. Alături de niște soldați ai viitorului luptați împotriva extraterestrilor, care au fost stârniți de către un fost general. Armele vă ajută să scăpați cu bine din fiecare încleștare, mai ales cele noi, cum ar fi Chem-Gun. Nu numai extraterestrii caută să vă anihileze, ci și roboți și potrivnicii umani. Un lucru interesant îl constituie plimbarea cu un blindat pe suprafața unei planete dezolante. Deși are același engine grafic, **Gunman Chronicles** arată mai bine decât predecesorul său. Ambianța este susținută de clădiri futuristice, baze subpământene și peisaje interesante, care arată clar designul mai reușit decât al celebrului **Half-Life**.

## PUNCTAJ CLASSICS GUNMAN CHRONICLES

**PRODUCĂTOR** Rewolf Software **DISTRIBUTOR** Vivendi Universal

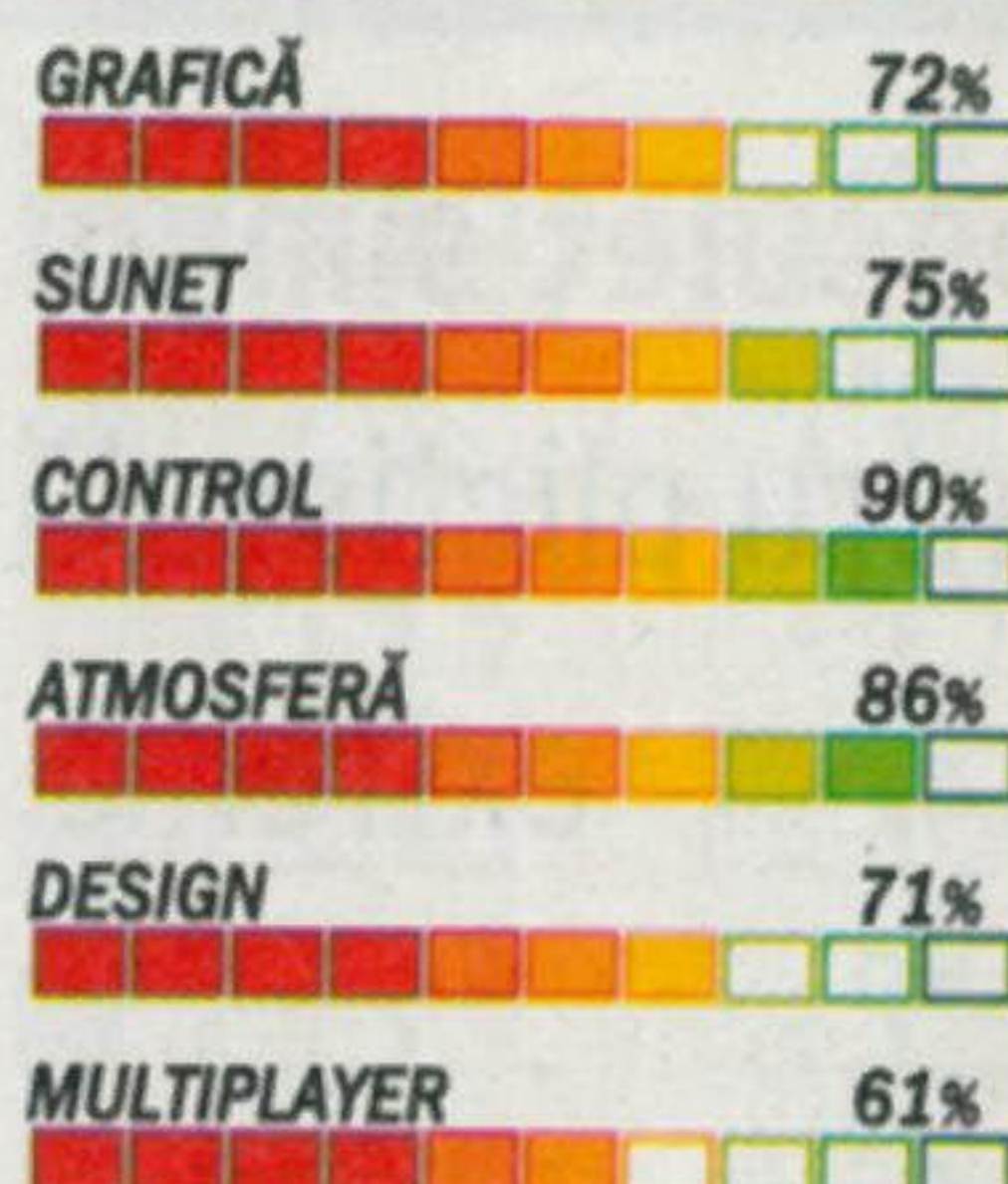
**PREȚ** cca. 11,3 USD **TERMEN** a apărut

**NECESAR** CPU 133 MHz  
24 MB RAM  
HDD : 400 MB

**RECOMANDAT** CPU 500 MHz  
128 MB RAM  
HDD: 400 MB

**SUPORT** OpenGL Force Feedback

**MULTIPLAYER** Single-PC 1 Rețea 32  
Internet 32  
1 jucător / pachet



83

## Remember

**P**e vremea când monitoarele se prezentau în culorile preferate ale lui Molyneux, pe când un 586 era un fel de centrală atomică și Pentium încă purta scutece, titluri ca **Wolfenstein**, **Doom**, **Quake** sau **Duke Nukem** zguduiau comunitatea jucătorilor. Majoritatea lor au fost făurite de o firmă americană, care și-a primit denumirea după partea instinctuală a



psihicului descoperit de Freud: id Software. Titlurile care se leagă de numele firmei au ajuns deja legende.

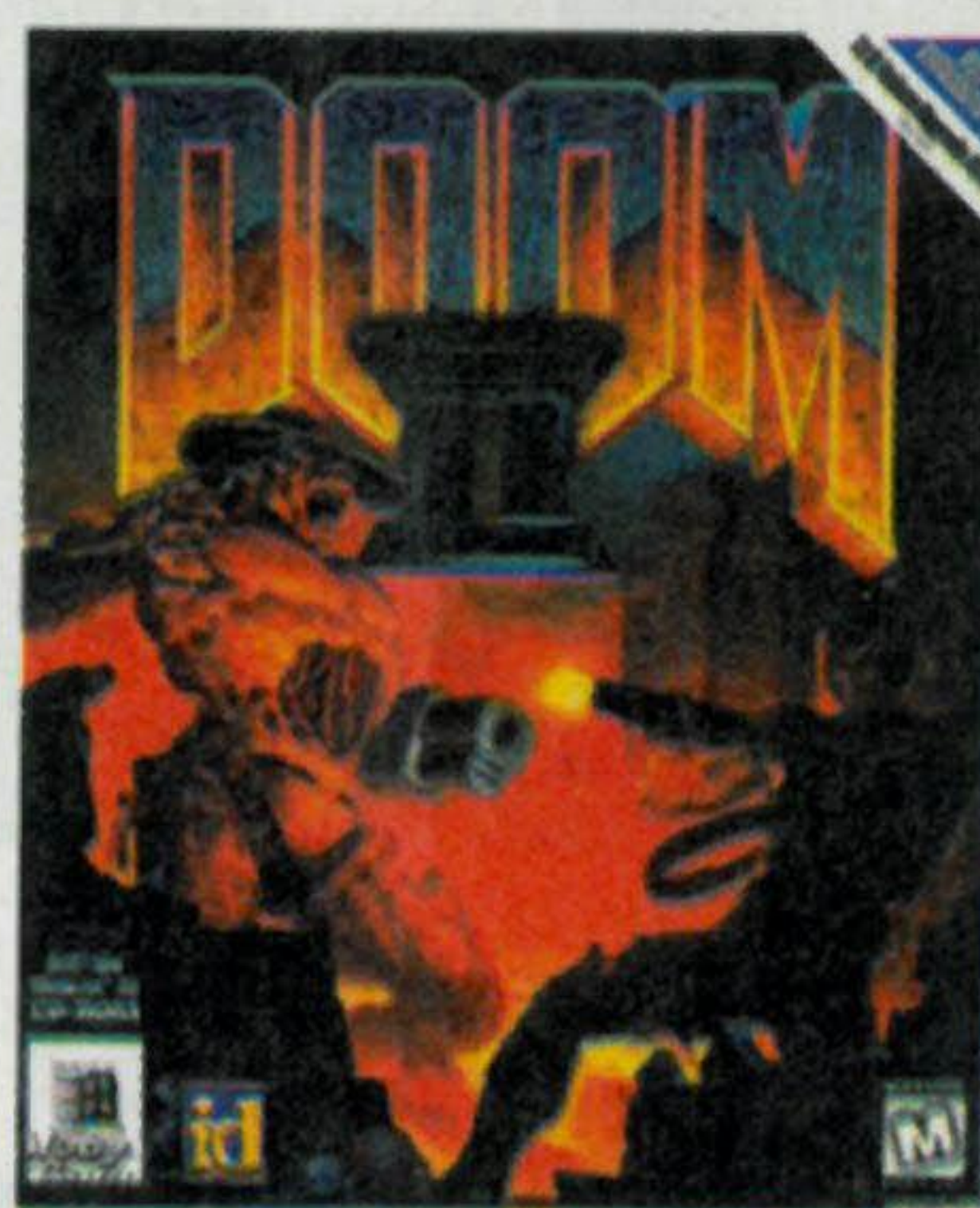
Primul dintre ele, considerat străbunicul shooterelor a fost **Wolfenstein**. Jocul era un fel de 3D, jucătorul putând să se deplaseze în orice direcție, mai puțin în sus și în jos. Cu alte cuvinte, încă nu erau introduse comenzi ca săritura sau ghemuitul. Arsenalul cuprindea patru obiecte letale: cuțit, pistol, pușcă și rotativă. Jocul era împărțit în șase capitole, la sfârșitul fiecăruia întâlnindu-se câte un adversar final. În plus, fiecare capitol dispunea de un număr prestabilit de hărți bonus. Jocul care azi pare deja mult învechit, era combinat cu o muzică monotonă și enervantă.

Un alt shooter despre care s-a vorbit multă vreme a fost **Doom**. Atenția jucătorilor a

fost captată mai ales de partea a doua apărută în 1994. Grafica era îmbunătățită, arsenalul a fost îmbogățit, iar muzica era incitantă. Jocul era unul dintre pionierii stilului "găsește cheia X, cu care să deschizi ușa Y... ca apoi să ajungi la Exit". S-a îmbogățit și gama monștrilor care, pe lângă că erau greu de omorât, mai și mișunau prin toate părțile.

În lupta împotriva alienilor ne stăteau la dispoziție 9 arme, dintre care drujba a ajuns celebră. Adversarul final era chiar capul lui John Carmack, creatorul jocului.

Cel mai mare succes l-a obținut însă **Quake** care, câținel-câținel, ajunge la episodul 4. Tema era asemănătoare cu cea din **Doom**: pământul este invadat de extraterestri, jucătorul intrând în pielea unui super-erou, care este ultima speranță a Terrei. Jocul era deja



în totalitate 3D, fiind introduse comenzile de săritură și ghemuit. Atmosfera era sumbră și speria la acea vreme, până și cei mai înverșunați jucători. Jocul a obținut un succes nemaivăzut, astfel că a fost adăugit cu două mission pack-uri: **Scourge of Armagon** și **Dissolution of Eternity**.



# RECOMANDĂRI ACTUALE



Ediția: 02/02  
 Termen: a apărut  
 Producător: Sir Tech  
 Preț: cca. 51,7 USD

## Wizardry 8

**N**oul RPG care readuce în prim plan tradițiile originale ale genului i se prevede o soartă întunecată. Jocul are o grafică de ultimă oră, sunetele sunt perfecte, muzica e acceptabilă, iar sentimentul trezit în jucător se poate uita greu. În pofida acestor calități firma canadiană Sirtech n-a reușit să găsească până în prezent un distribuitor. Producătorii au luat o decizie neobișnuită: să distribue chiar ei jocul pe plan mondial. Neobișnuita inițiativă se pare că are priză, dar numărul exemplarelor vândute rămâne mult în urma cifrelor care ar putea să realizeze un distribuitor.



**85** PUNTAJ

Sfaturi pentru cumpărare și o scurtă privire asupra pieței. Cele mai bune jocuri de aventură ale ultimelor șase numere:

**NOU 91**

**Baldur's Gate 2 (Classics)**



Recomandarea bucătarului șef: rozător pane. Interzis doar lui Minsc.

Ediția: 02/2002 | Virgin Interactive | Preț: cca. 22,4 USD

**91**

**Baldur's Gate 2: Thron of the Bhaal**



După grill-party vom vizita tronul celebrului zeu Bhaal.

Ediția: 09/2001 | Virgin Interactive | Preț: cca. 22,4 USD

**90**

**Diablo 2: Lord of Destruction**



Dă-o dracului! Iar mi s-a umplut inventarul. Las' că mâine fac o sortare.

Ediția: 7-8/2001 | Vivendi-Universal | Preț: cca. 25,8 USD

**86**

**Vampire (Classics)**



Doriți poate o sticlă de vin din '65 sau '56? Dar nu avem decât roșu.

Ediția: 11/2001 | Activision | Preț: cca. 13 USD

**NOU 85**

**Wizardry 8**



În imagine se pot vedea dispute legate de originea maternă a acestor androizi.

Ediția: 02/2002 | Sir-Tech | Preț: cca. 51,7 USD

<b>84</b>	<b>Dark Age of Camelot</b> Vivendi-Universal Int.01/2002   cca. 42,7 USD
<b>84</b>	<b>Planescape Torment (Classics)</b> Virgin Interactive 09/2001   cca. 8,6 USD
<b>NOU 82</b>	<b>Icewind Dale</b> Virgin Interactive 02/2002   cca. 22,2 USD
<b>81</b>	<b>The Curse of Monkey Island (Classics)</b> THQ 7-8/2001   cca. 8,6 USD
<b>80</b>	<b>Indiana Jones Adventure Kit (Classics)</b> THQ 7-8/2001   cca. 12,8 USD
<b>79</b>	<b>Anachronox</b> Eidos Interactive 7-8/2001   cca. 34,1 USD
<b>78</b>	<b>Arcanum</b> Vivendi-Universal Int.09/2001   cca. 29,9 USD
<b>74</b>	<b>Wizards &amp; Warriors (Classics)</b> Activision 11/2001   cca. 12,8 USD
<b>73</b>	<b>Throne of Darkness</b> Vivendi-Universal Int.11/2001   cca. 34,1 USD
<b>70</b>	<b>Pool of Radiance 2</b> Ubi Soft 12/2001   cca. 34,1 USD
<b>67</b>	<b>Dragon Riders</b> Ubi Soft 7-8/2001   cca. 25,6 USD
<b>66</b>	<b>Jack Orlando Director's Cut (Classics)</b> Jowood 12/2001   cca. 12,8 USD
<b>64</b>	<b>Road to India</b> Virgin Interactive 10/2001   cca. 34,1 USD
<b>NOU 61</b>	<b>Alfred Hitchcock - The Final Cut</b> Wanadoo 02/2002   cca. 34,1 USD
<b>61</b>	<b>Goraul</b> Jowood 10/2001   cca. 34,1 USD
<b>60</b>	<b>Myst 3</b> Ubi Soft 10/2001   cca. 38,4 USD
<b>46</b>	<b>Atlantis 2 (Classics)</b> Modern Games 10/2001   cca. 6,8 USD
<b>42</b>	<b>Atlantis 3</b> Modern Games 12/2001   cca. 34,1 USD
<b>40</b>	<b>Schizm</b> Infogrames 7-8/2001   cca. 34,1 USD
<b>38</b>	<b>The Secret of Alamut</b> Wanadoo 10/2001   cca. 34,1 USD

## CHARTS

Cele mai îndrăgite jocuri de aventură și RPG ale cititorilor PC Games:

<b>1</b>	<b>Diablo 2: Add-on</b> Action-RPG   Vivendi
<b>2</b>	<b>Baldur's Gate 2: Add-on</b> RPG   Virgin Interactive
<b>NOU 3</b>	<b>Wizardry 8</b> RPG   Sir-Tech
<b>4</b>	<b>Gothic</b> Action-RPG   Shobox
<b>NOU 5</b>	<b>Anachronox</b> RPG   Eidos Interactive
<b>6</b>	<b>Diablo 2</b> Action-RPG   Vivendi
<b>NOU 7</b>	<b>Heart of Winter</b> RPG   Black Isle
<b>8</b>	<b>Icewind Dale</b> RPG   Black Isle
<b>NOU 9</b>	<b>Vampire (Classics)</b> RPG   Activision
<b>NOU 10</b>	<b>Escape From Monkey Island</b> Adventure   Electronic Arts





# Wizardry 8

**Un RPG de școală veche**  
care-și depășește prin  
complexitate contemporanii.  
Recomandat doar celor inițiați.

**W**izardry este unul dintre pionierii jocurilor care mai apoi aveau să se numească RPG. Primul episod al sagaii apăruse încă pe vremea când rolurile din jocuri se interpretau la mese, în care dacă îți doreai un dungeon pe gustul tău nu-ți rămânea altceva de făcut decât să ți-l desenezi singur. Alături de alți mari clasici cum au fost *Bard's Tale* sau *Ultima*, care rula pe un C-64, cu o grafică deja considerată depășită și cu o

coloană sonoră de parcă miorlăiau în boxe pisici în călduri. Totuși acești "dinozauri" aveau ceva care a dispărut în urma industrializării domeniului jocurilor: atmosferă. *Wizardry* acum revine în "șforță" și vrea să cucerească din nou mințile și inimile jucătorilor de clasă grea.

Povestirea cadru are în centrul său trei relicve furate de la creatorii universului numiți Cosmic Lords. Cel care le găsește pe toate va



deveni un nou Cosmic Lord și va deține puteri nelimitate. În aceste condiții pornește o cursă pentru captivarea, prin metode mai mult sau mai puțin pașnice, a celor trei artefacte. Unul dintre cei mai de temut oponenți este un "bad guy" bine cunoscut încă din episodul anterior: Dark Savant. Încă din secvențele introductive se intuiește că el va crea probleme majore, iar instinctele nu ne înșală. Jocul începe cu o situație deloc favorabilă jucătorului: nava spațială cu care călătorește grupa de eroi se prăbușește deasupra planetei Dominus. După accident vă treziți pe o plajă paradisiacă din vecinătatea unei mănăs-

**Unsprezece rase și cincisprezece clase vă stau la dispoziție, oferindu-vă în total 165 de combinații** care uneori ies bune, alteori mai puțin - oricum, merită încercate!

tiri, înconjurat de niște crabi supărați de deranjul produs. Acesta este punctul de pornire în aventura cea mare, de-a lungul căreia veți purta dese și prelungite bătălii, veți elucida mistere și veți purta discuții cu nenumărate NPC-uri.

Unul dintre cei mai importanți pași dintr-un RPG îl reprezintă crearea personajului. Acest lucru nu este foarte ușor, deoarece în **Wizardry 8** există unsprezece rase și cincisprezece clase de personaje, multitudine care vă oferă 165 de combinații posibile. Ca făurirea personajelor să fie completă puteți alege dintre cele 41 de skill-uri existente în joc. Ceea ce diferențiază jocul de concurenții săi este faptul că nu există un party perfect. Tot așa cum nu există nici un personaj care trebuie obligatoriu inclus în grupă sau o vrajă atotputernică. Tocmai din această cauză nu s-a îngăduit nici evoluția personajelor, ele putând să atingă orice nivel, în funcție de experiența pe care reușesc s-o acumuleze.

Înainte de a începe marea călătorie mai trebuie să setați niște parametri. Primul ar fi gradul de dificultate al jocului, care este împărțit în trei nivele. Denumirile acestora sunt înșelătoare deoarece nivelul beginner este mult prea greu pentru începători. Ultimul nivel de greutate este recomandat doar fahirilor. Cei care sunt într-adevăr masochiști pot să încerce și opțiunea Iron Man. Aceasta presupune un mod de joc mai ciudat unde stadiul se salvează în mod întâmplător, excepție făcând ieșirea din joc. De asemenea nu se poate reîncărca un joc salvat anterior decât după repornirea RPG-ului.

Jocul este plin de lupte, care uneori devin frustrante din cauza nivelului lor de dificultate ridicat. Varietatea luptelor este asigurată de cele peste 100 de rase de monștri. Deoarece fiecare tip de monstru luptă în alt stil nu există o tactică standard pentru a învinge. Nici una dintre confruntări nu va decurge la fel, chiar dacă adversarii sunt aceeași. Adversarii umblă întotdeauna în grupuri, când se simt în inferioritate o iau la fugă, iar dacă nu vă mișcați destul de repede ei vă evită loviturile și vrăjile. Trebuie să aveți grijă și cu cele peste 100 de vrăji folosite de cunosătorii magiei. Acestea dau greș de multe ori sau se reflectă împotriva celui care le-a invocat. Așa cum ne-am obișnuit de la predecesori, luptele se desfășoară în stil turn based. În funcție de formația aleasă, personajele mai puternice constituie prima linie a luptei, în spatele lor aliniindu-se magicienii cu o constituție mai firavă. Din cauza stilului turn based, la apariția unui număr mai



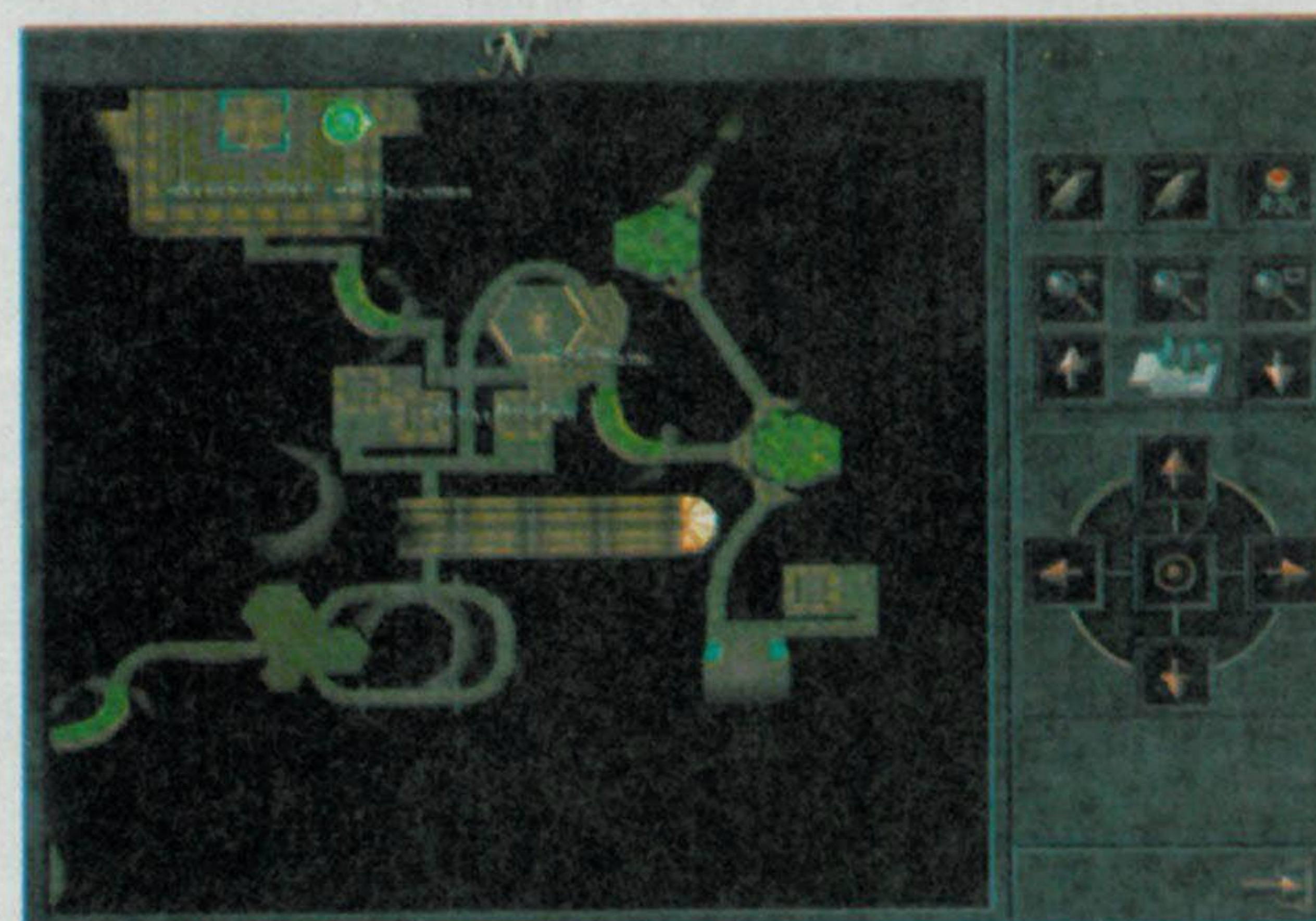
**VORBĂREȚI** Cu ajutorul listei din partea dreaptă a meniului alegeți tema de discuție dorită și imediat îi veți auzi pe NPC-uri dând bucuroși din gură.



**DOTAȚI** Inventarul dă o impresie greoaie și dificilă la prima vedere. După ce vă obișnuiți însă, veți observa că totul e simplu și merge rapid.



**EXPLOZIV** Nu desconsiderați lupta de la distanță. Pofta multor adversari se poate potoli cu meniul oferit de domnișoara mag.



**NU TE ÎNDEAMNĂ SĂ O FOLOSEȘTI** Funcția automap este greu de folosit. Această problemă se rezolvă salvând hărțile proprii.





## Un joc original pentru orice buzunar

Un lucru e absolut sigur,



Prietenii de nadejde raman aceiasi:

**MONOSIT**

Acum si jocuri pentru Playstation 1 si 2!

Pentru orice titlu multimedia, comenzi si la Monosit Shop  
[www.monosit.ro](http://www.monosit.ro)

BUCURESTI, SPLAIUL UNIRII NR.4,  
BL. 63, SC. 2, AP. 10.  
TEL: 01-3306352, FAX: 01-3306351  
E-MAIL: MONOSIT@RODSNET.RO

mare de adversari ritmul jocului se încetinește. Astfel, când trupa de eroi compusă din șase sau opt membri întâlnește o grupă de cincisprezece bandiți, puteți să vă luați concediu, să fumați o țigară sau să beți o cafea.

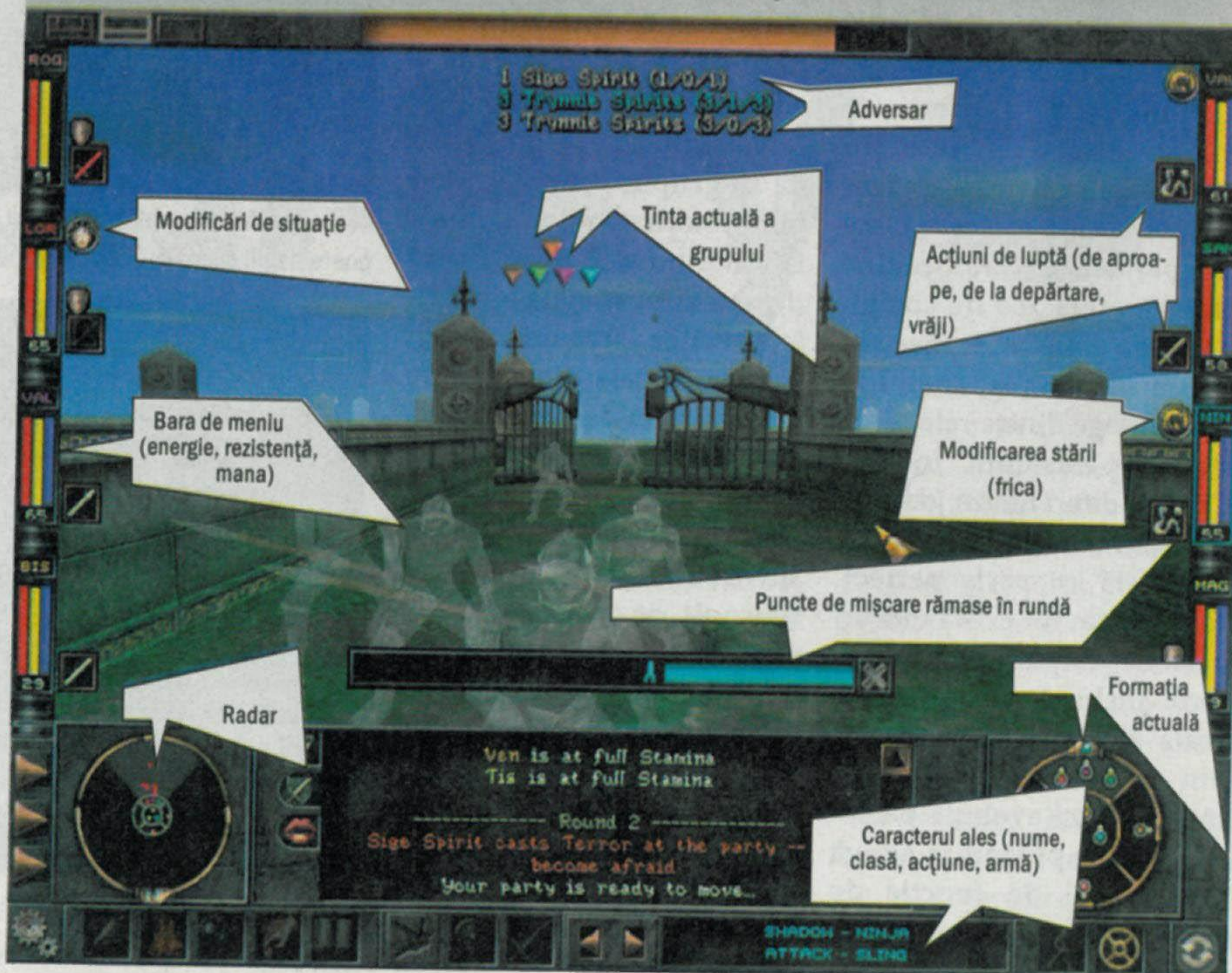
În orașele, în dungeonurile și în lumea de la suprafața planetei Dominus, în afară de flora și fauna deosebit de "prietenoase" se întâlnesc și numeroase NPC-uri. La început veți avea parte de discuții minuscule, stându-vă la dispoziție doar niște idei turnate în cuvinte despre ceea ce se întâmplă. Pe parcursul jocului, cum acumulați mai multe cunoștințe și aflați mai multe bârfe, cu atât se vor lungi dialogurile. Până la urmă veți ajunge să stați la palavre ore în șir cu fiecare gănganie în parte. Interacțiunea cu cei din jur devine problematică doar când e vorba de comerț: trebuie să dați clicuri într-un meniu complicat și supraîncărcat. Pentru a ușura totuși comunicarea dintre personaje, producătorii au inclus o



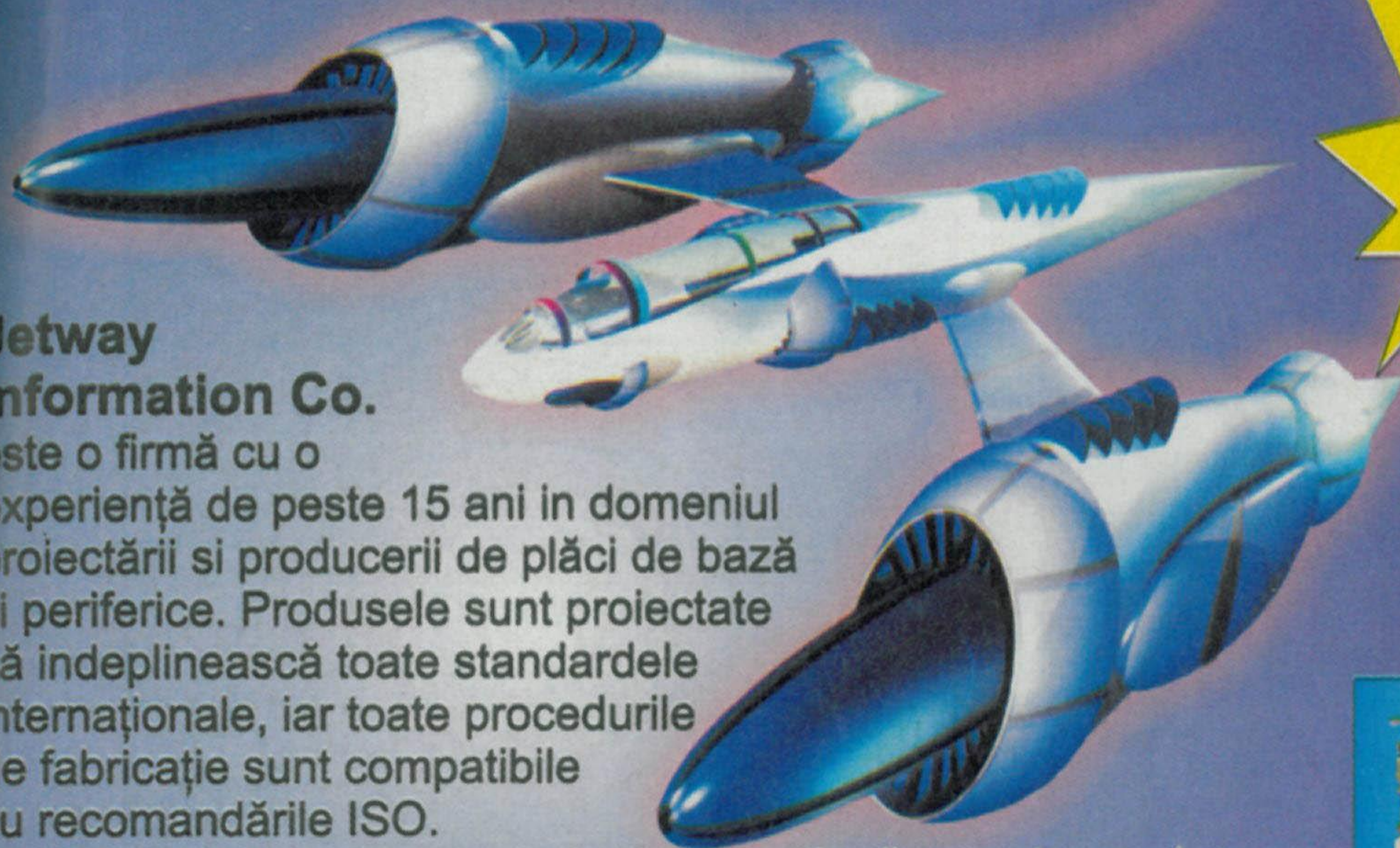
**AȘA ZISELE "ENERVANTE"** Zănele adverse dau drumul farmecelor până crapă stâncile și sunt mai degrabă enervante, totuși nu trebuie subestimate. Triunghiurile pastelate deasupra capetelor lor indică țintele personajelor voastre.

## Sistemul de luptă

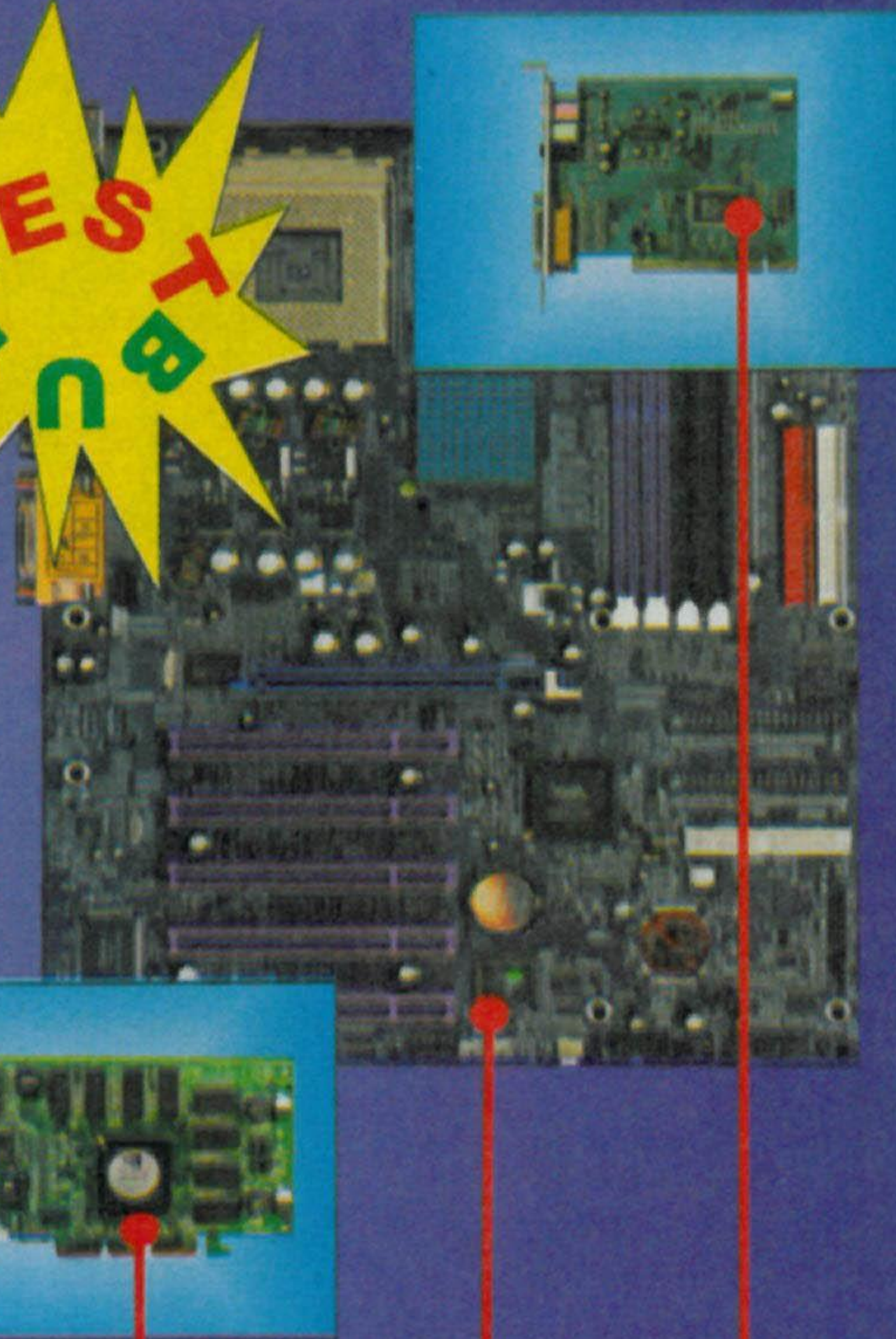
Momentele cele mai incitante din **Wizardry 8** sunt luptele bazate pe sistemul turn based. Deoarece sunteți terminați fără doar și poate dacă nu folosiți tactica adecvată, vă prezentăm în cele ce urmează cele mai importante funcții.







**BEST  
BUY**



## Jetway Information Co.

este o firmă cu o experiență de peste 15 ani în domeniul proiectării și producerii de plăci de bază și periferice. Produsele sunt proiectate să îndeplinească toate standardele internaționale, iar toate procedurile de fabricație sunt compatibile cu recomandările ISO.

În plus departamentul de proiectare continuă cercetarea și dezvoltarea noilor arhitecturi pentru a implementa noile soluții tehnice de avangardă în domeniul hardware.

### Placa Video Wonder 7000

- \*NVIDIA GeForce3
- \*RAMDAC : 350MHz
- \*Core Clock : 200MHz
- \*Memory Clock : 460MHz
- \*Memory Interface : 128bit
- \*nfiniteFX engine for full programmability
- \*LightSpeed Memory Architecture for unmatched performance
- \*Surface engine for high-order surfaces and patches



### Placa de Baza 867A5

- \*Support Socket A for AMD Athlon / Duron CPU
- \*VIA 8366 Chipset
- \*266MHz F.S.B. With Double Data Rate
- \*4x AGP mode
- \*On board Ac97 Audio CODEC
- \*Support Ultra DMA 33/66/100 functions
- \*Support PC Health Monitoring On Post Screen
- \*5x PCI, 1xAGP, 1xAMR, 2xDIMM, 2xDDR, 4xUSB

### Placa de Sunet 738S1

- \*CRT 3D audio technology
- \*Supports Microsoft DirectSound 3D
- \*Aureal's A3D Interfaces
- \*Supports two and four channels speaker mode
- \*Full duplex playback and recording with built-in of 16bit CODEC
- Support Win 98, Win 2000, Win NT4.0

## Adresele magazinelor **ultra PRO**



### IT SUPERMARKET BUCURESTI

B-dul N. Titulescu nr. 64  
Telefon: 01-222.20.36  
Fax: 01-223.22.84



### IT SUPERMARKET BUCURESTI

Sos. Stefan cel Mare nr. 54  
Telefon: 01-211.70.90  
Fax: 01-210.22.76



### IT SUPERMARKET BUCURESTI

B-dul Kogalniceanu nr. 10  
Telefon: 01-310.11.65  
Fax: 01-310.11.62



### CONSTANTA

B-dul Ferdinand nr. 89A  
bl. AR1  
Telefon: 041-615.000  
Fax: 041-618.080



### TIMISOARA

Piata Marasti nr. 1-2  
Telefon: 056-430.599  
Fax: 056-435.638

## Pentru distribuitori



Calea Grivitei nr. 397 (piața Chibrit) Tel: 22.44.535 Fax: 22.45.586

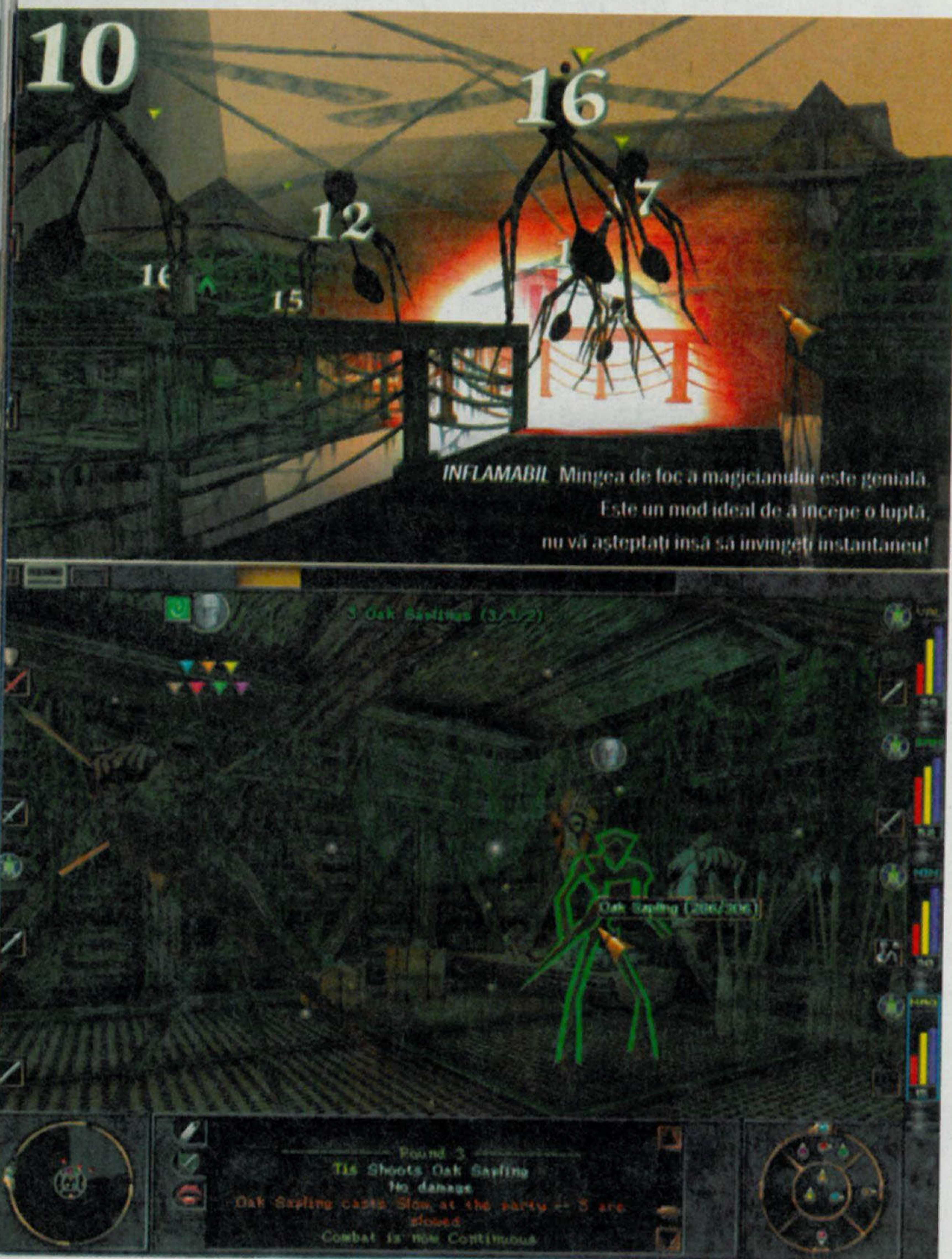
### BUCURESTI

B-dul Natiunile Unite nr. 3  
Telefon: 01-33 6.45.63

### BUCURESTI

Sos Iancului nr. 59  
Telefon: 01-250.3 9.04





**INFLAMABIL** Mingea de foc a magicianului este genială. Este un mod ideal de a începe o luptă, nu vă așteptați însă să învingeți instantaneu!

#### VRAJA SCHARPING

Majoritatea opțiune de simplificare al monștrilor au acestei liste, opțiune care în repertoriu poate fi activată și dezactivată și în timpul jocului. Cei cu atacuri speciale. Cei din imagine îi încetinesc vizibil pe eroii noștri.

nimic special. Surprinzătoare sunt vocile personajelor. Absolut fiecare NPC are o voce perfectă, iar eroii voștri își vâra nasul în fiecare acțiune după propriul lor plac, exprimându-și aprobarea sau condamnarea. Excen-

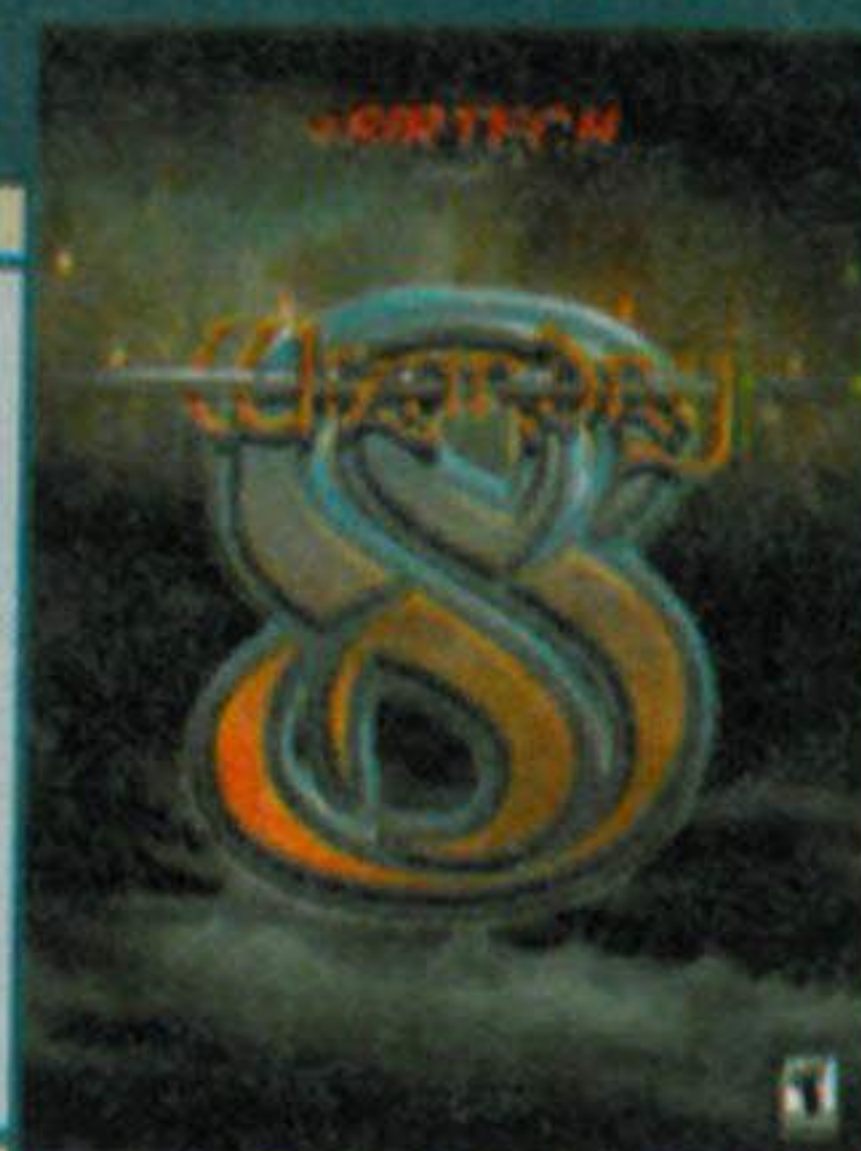
Pentru că fiecare dușman trebuie pocnit altfel, **nu veți avea nicicând satisfacția de a descoperi o tactică de ciomăgeală adecvată**, cu care să biruiți în toate luptele.

Din punct de vedere grafic, Wizardry 8 arată și se mișcă mult mai bine decât ultimele apariții ale celui mai mare concurent: seria Might & Magic. Totuși jocul nu reușește să atingă standardele ridicate de Gothic. Coloana sonoră e plăcută, dar nu prezintă

tricul bandit se bucură sonor de furtișagul efectuat, magicianul ușor țicnit își rostește neîncetat comentariile, iar vocea călugărului se aude de undeva în surdină spunând "Shoo Shoo".

## TESTCENTER

- 11 rase
- 15 clase
- 101 vrăji în patru școli de magie
- sistem de luptă bazat pe runde
- trei grade de dificultate
- 41 de capacități speciale
- mod opțional "Iron Man"
- funcție jurnal
- automapping cu posibilitatea de a fi modificate Individual
- linia povestirii se leagă de predecesor



#### CIFRE & DATE

Gen:	RPG
Jocuri asemănătoare:	Might & Magic 8, Gothic, Wizards & Warriors
Producător:	Sir-Tech
De același producător:	Jagged Alliance, Jagged Alliance 2, Wizardry 7
Publisher:	-
Site oficial:	www.wizardry8.com
Site-ul publisherului:	-
Site-ul producătorului:	www.sir-tech.com
Cel mai bun fansite:	www.wizardry8.de
Recomandarea de vârstă:	netestată
Termen:	a apărut
Preț:	cca. 26,5 USD
Conținutul pachetului:	3 CD-uri, manual (135 pagini)
Durată medie de joc:	80 ore

## GRAFICUL MOTIVAȚIEI



#### OPINII

##### ERDEL JÁCINT



Jocul este una dintre perlele apărute în ultima vreme. Păstrează tradițiile old-school, dar se adaptează destul de bine și standardelor actuale. Păcat că producătorul Sir Tech nu a găsit un distribuitor acestui joc de calitate. Jocul aduce o grămadă de noutăți, printre care modul Iron Man. Interacțiunea cu lumea din jur se realizează prin nenumărate căi, NPC-urile fiind nu numai parteneri de discuție și comerț, unii dintre ei putând fi chiar și recrutați. Totuși luptele lungi și uneori mult prea

**Wizardry 8, un RPG care păstrează valorile impuse de primele RPG-uri.**

grele, sunt la început frustrante, până te obișnuiești cu ele. Dușmanii luptă organizat și au prostul obicei de a apărea în cele mai nepotrivite momente. Fără un distribuitor recunoscut, fără reclamă, fără vânzări, nu obții bani, deci n-ai nici continuare. Sper ca Wizardry să nu aibă parte de soarta foștilor concurenți: Bard's Tale sau Ultima.

##### CIPRIAN COROIANU



La început a fost vârsta de aur: **Dungeon Master**, **Bard's Tale** și **Gold Box**... Apoi a venit epoca celor trei mari saga. Prima a fost **Origin** a nobilului Lord British. A doua a supraviețuit până azi, **3DO** continuându-și expansiunea pe două fronturi: **Might&Magic** și **Heroes of Might&Magic**. A treia

**SirTech ne demonstrează cum se poate extrage o adevărată bijuterie din pulberea trecutului.**

părea dispărută, a șaptea și ultima sa parte coborând în arenă în 1992, după care s-a așternut tăcerea. Acum a sosit momentul lui **Wizardry 8**! Cineva spunea o dată că un RPG bun se vede în momentul creării personajului. Sunteți sau nu de acord, este de necontestat că faza creării personajelor în **Wizardry 8** este una dintre cele mai complexe. Engine-ul lui **Wizardry 8** nu este la fel de spectaculos ca cel al lui **Gothic**, dar permite o definire a ambietelor jocului extrem de clară, castele, săli imense luminate superb de soarele răsăritului, turnuri care se pierd în ceață... Story-ul te prinde, poezia ambietărilor aliene te face să uiți de tine în anumite momente, fiecare aspect al jocului a fost gândit pentru a da libertate deplină jucătorului. În concluzie: **Wizardry 8** este o adevărată adiere de aer curat în panorama RPG-urilor, bine realizat, jucabil până-n ceruri și cu o poveste fascinantă, care te stimulează.



## TESTUL DE RULARE

## MINIMAL DETAILS



Wizardry 8 a rulat bine pe toate calculatoarele din centrul de testare datorită engine-ului 3D care este foarte simplu - dacă este instalat full. La instalarea parțială sunt multe date care trebuie citite și astfel se ajunge la încetiniri enervante. Dacă posedăți un sistem mai slab este oferită posibilitatea de reducere a detaliului grafic. Cel mai bine este să reduceți detaliile peisajului.

LEGENDĂ ■ Tehnic imposibil ■ Nerecomandat ■ Acceptabil ■ Optim

640 x 480 800 x 600 1.024 x 768

	640 x 480	800 x 600	1.024 x 768
TNT2 Ultra	■	■	■
GeForce256	■	■	■
GeForce2 MX	■	■	■
Kyro II	■	■	■
Radeon 32 DDR	■	■	■
Voodoo 5	■	■	■
GeForce2 GTS	■	■	■
GeForce2 Pro	■	■	■
GeForce2 Ultra	■	■	■
GeForce3	■	■	■

PIII 500/128	Duron 600/128	Duron 800/128	PIII 1.000/256	P4 1.400/256	Athlon 1.200/256	PIII 500/128	Duron 600/128	Duron 800/128	PIII 1.000/256	P4 1.400/256	Athlon 1.200/256	PIII 500/128	Duron 600/128	Duron 800/128	PIII 1.000/256	P4 1.400/256	Athlon 1.200/256
--------------	---------------	---------------	----------------	--------------	------------------	--------------	---------------	---------------	----------------	--------------	------------------	--------------	---------------	---------------	----------------	--------------	------------------

## MAXIMAL DETAILS

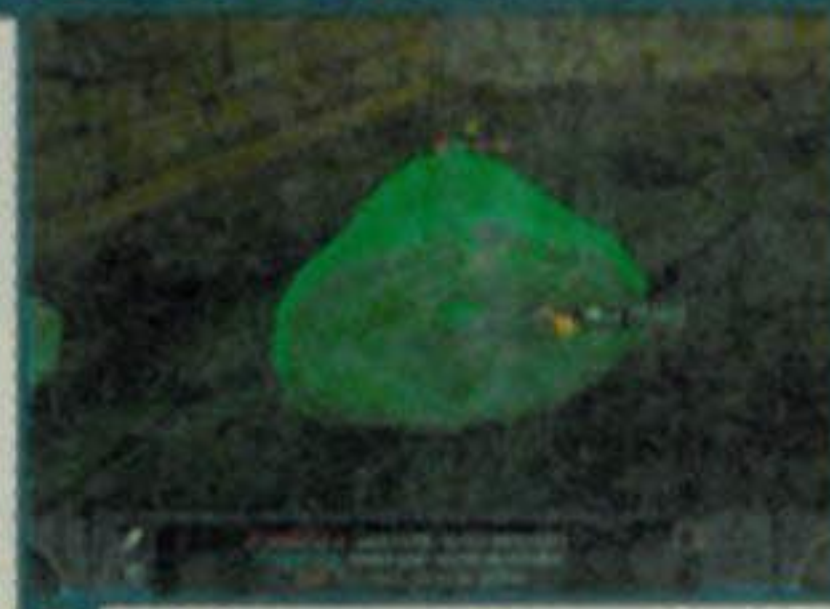


	640 x 480	800 x 600	1.024 x 768
TNT2 Ultra	■	■	■
GeForce256	■	■	■
GeForce2 MX	■	■	■
Kyro II	■	■	■
Radeon 32 DDR	■	■	■
Voodoo 5	■	■	■
GeForce2 GTS	■	■	■
GeForce2 Pro	■	■	■
GeForce2 Ultra	■	■	■
GeForce3	■	■	■

## PUNCTE CARE (NU) MOTIVEAZĂ



**1** Ninja, Lord sau mai bine Valkyre? Dwarf sau Hobbit? Crearea caracterului e foarte complexă și exact scena potrivită pentru veteranii de RPG.



**2** Primul dungeon face o deosebită plăcere. Are exact mărirea potrivită, e foarte variat configurat și în plus e populat de adversari hidoși.



**3** Bun venit în Amika. Primul oraș oferă posibilități comerciale, multe NPC-uri și câte o misiune secundară. Motivația e foarte ridicată.



**4** Tot în Amika - luptele afectează ușor nervii. Sistemul de luptă turn based face plăcere în continuare, însă se cam lungeste.



**5** Călătorind prin peisaj. Gradul de dificultate crește în mod extrem și te face să ajungi într-un moment de frustrare. Aici trebuie să fii vulpe bătrână.



**6** Trynton e un oraș uriaș. Multe cuvinte încrucișate, adversari noi și obiecte imense. O variație totală.

## ÎN COMPARAȚIE

	Baldur's Gate 2	Gothic	Wizardry 8	Pro & Contra
<b>GRAFICĂ</b>	82	82	71	+ efecte drăguțe ale vrăjilor + Dă o impresie prea colțuroasă + Texturi și modele relativ monotone + Instalarea full condiționată din motive de performanță
Bogăția detaliului în lumea jocului	89	86	68	
Bogăția detaliului la obiecte	75	79	69	
Multitudinea în joc	86	72	78	
Animațiile obiectelor	79	78	72	
Efecte	82	87	73	
<b>SUNET</b>	84	80	76	+ sunete realiste + vocile personajelor perfecte + Fundal sonor plictisitor
Muzică	90	83	62	
Efecte de sunet	82	76	71	
Voci / Comentarii	81	79	88	
<b>CONTROL</b>	90	73	75	+ hotkey + menține standardul tipic + quick save / quick load + Meniul comercial de-a dreptul supra-complicat
Confortabilitate / Navigare	90	67	74	
Precizia controlului	90	73	73	
Vedere largă / perspectivă	90	80	76	
<b>ATMOSFERĂ</b>	89	84	81	+ multe NPC-uri și mini questuri + lumea credibilă a jocului + posibilități multiple pentru crearea eroilor + Storyline-ul nu mai este de actualitate
Captivant / Surprize	87	85	83	
Apropierea de realitate / Credibilitatea	92	85	85	
Story / Dialog / Comentarii	91	83	79	
Inscenarea	84	71	67	
<b>DESIGN</b>	82	82	80	+ enorm de complex + dungeon-uri și orașe variate + cere multă iscusință și rareori devine frustrant + Îi cam încurcă pe începători + Încărcarea durează mult prea mult
Complexitate / Profundimea jocului	92	81	90	
Ușor pentru începători	68	70	58	
Balansul între gradele de dificultate	87	74	72	
A.I.	68	79	75	
Inovații	88	63	52	
<b>MODUL MULTIPLAYER</b>	59	-	-	
Atractivitatea modului	67	-	-	
Interactivitatea cu coechipierii / adversarii	50	-	-	
Posibilitățile meniului	61	-	-	

LEGENDĂ

■ Mai slab decât jocurile luate în comparație

■ Mai bun decât jocurile luate în comparație

## PUNCTAJ WIZARDRY 8

PRODUCĂTOR Sir-Tech

DISTRIBUTOR -

PREȚ

cca. 51,7 USD

TERMEN

aapărut

NECESAR

CPU 233 MHz

64 MB RAM

HDD: 1.200 MB

RECOMANDAT

CPU 700 MHz

256 MB RAM

HDD: 1.900 MB

SUPORT

OpenGL

Force Feedback

MULTIPLAYER

Single-PC 1

Internet -

1 jucător / pachet

Rețea -

GRAFICĂ 71%

SUNET 76%

CONTROL 75%

ATMOSFERĂ 81%

DESIGN 80%

MULTIPLAYER -%

85



**225.000  
LEI\***

**JOCURI FULL LA PRETURI COOL!**

Ubi Soft  
ENTERTAINMENT

\*pret recomandat

# Tom Clancy's **RAINBOW SIX**

**ACTIUNE** exploziva!

**STRATEGIE** adevarata!

un **3D SHOOTER** exceptional!

...si totul

la un pret **DE NECREZUT!!!**

**IL POTI GASI LA CHIOSCUL  
DE LA CARE ITI CUMPERI  
REVISTA PREFERATA DE JOCURI  
SAU LA MAGAZINELE SPECIALIZATE  
DIN ORASUL TAU!**

UBISOFT SRL  
Bd. Primaverii, nr.51  
sector 1, Bucuresti  
Tel: 231.67.69  
Fax: 231.67.66  
e-mail: sales@ubisoft.ro



# Alfred Hitchcock: The final Cut



**SEMNE DE ÎNTREBARE** O întreagă echipă de filmare a dispărut în împrejurări misterioase - voi faceți raportul.

**URME** Pe câteva benzi video descoperiți primele urme.



**PASTELAT** Asemenea culori accentuate produc o atmosferă suprealistă.

Pe urmele maestrului thriller-elor: **aventura clasică realizată după Alfred Hitchcock** e plină de surprize.

**S**e pare că cei ce s-au gândit să producă *The Final Cut* trebuie să fie niște fani înrăiți ai genului. Jocul e, pe alocuri, o transpunere reușită a lui Alfred Hitchcock. Pe de altă parte, e obositor. În toate colțurile găsești indicații despre filmele regizorilor, în mare parte combinate chiar în mod scuril. Deschizi ușa unei bucătării și te afli brusc în fața unei păsări de culoare neagră. Aceasta stă pe o masă și se holbează la camarazii ei morți, ce să spun, imaginea îți face o deosebită poftă de mâncare! Mă apropiu: brusc, păsăroiul

croncăne în diferite tonalități, "Que sera, sera", ca și când Doris Day ar fi cântat melodia cu vocea unei dihanii răgușite. Cam acesta ar fi exemplul cu care este presărat jocul pe alocuri, acțiuni care aprind, din când în când, atmosfera. Story-ul parcă mai mult te amuză, decât să te faci să-ți placă: un detectiv privat cu simțuri suprad dezvoltate trebuie să regăsească o echipă de filmare, care a dispărut într-un mod misterios. Și, pentru acest lucru, trebuie să faceți mari cercetări prin sertare, arhive video, trebuie să rezolvați cuvinte încru-

cișate și să ascultați martori. Mai încolo manevrați un auto-vehicul, căci vă aflați în viteză, pe urmele suspectilor și începeți să butonați mouse-ul pentru a trage câteva focuri de armă. Totul e cât se poate de nespectaculos. În jurul figurii voastre aleargă și sar, parcă, tot soiul de obiecte iar, pentru a le putea folosi, trebuie să faceți uz de taste. Atmosfera e creată de culisele Hitchcock și de grafica de fundal bine realizată. Și ceea ce a ieșit bine din acest punct de vedere, e stricat iarăși de caracterele animate în mod colțuros.

## OPINIE BOGDAN GAVRA



După părerea mea totul e un nonsens și cred că fanii ar putea produce același suspans ca și Hitchcock.

Sunt momente când *The Final Cut* surprinde prin motivele relevante preluate de la marele Alfred. Din păcate, nu ajunge pentru a-mi păstra interesul față de story. Detectivul - vezi Doamne! - nu mai are părinți. Detectivul are capacități telepatice - măi să fie! Detectivul îi face curte tocmai șefei sale - ia mai dă-o încolo! Detectivul caută o echipă dispărută - poftim? Și prea multe cuvinte încrucișate care mă obosesc: vreau să deschid un dulap vechi. Credeți că pot? Nici cu cheia și nici cu o bucată de fier. Și ce trebuie să fac? Să mă apuc să pun în ordine pancarte amestecate cu titlurile filmelor lui Hitchcock. Da' ce treabă au astea cu yala de la ușă? Apoi se mai uită la mine și figura mea, de parcă ar fi un robot cu efect hidraulic. Dacă nu erau culisele interesante și câteva cuvinte încrucișate de bună calitate ajungeam la culmea nervilor.

## PUNCTAJ THE FINAL CUT

**PRODUCĂTOR** Arxel Tribe  
**DISTRIBUTOR** Wanadoo

**PREȚ** cca. 34,4 USD  
**TERMEN** a apărut

**NECESAR** CPU 333 MHz  
64 MB RAM  
HDD: 300 MB  
**RECOMANDAT** CPU 333 MHz  
128 MB RAM  
HDD: 300 MB

**SUPORT** OpenGL  
Force Feedback

**MULTIPLAYER** Single-PC 1  
Internet -  
1 jucător / pachet

**GRAFICĂ** 61%

**SUNET** 55%

**CONTROL** 61%

**ATMOSFERĂ** 71%

**DESIGN** 61%

**MULTIPLAYER** - %

61



# Loch Ness



BAU! În castelul călărețului parcă te ia cu fiori - sau nu?

**Nessie singur nu e de ajuns - acest adventure e plin de fantome răutăcioase.**

**D**acă balonul mai rezistă, îl umflu până plesnește!" Ceea ce creează, de la bun început, o atmosferă ciudată în Loch Ness - înrudit cu Myst - sunt sunetele de tablă pe un fundal sonor și melodios de tip "tudu-ludulu". Din fericire, auzul uman posedă calitatea de a elimina zgomotele deranjante.

Dacă acest lucru vă reușește, veți fi capabili să percepeți și restul: jucați în rolul unui detectiv privat din Chicago, care este chemat în highland-urile scoțiene de către un vechi amic, pentru a cerceta niște apariții fantomatice care provoacă teamă. Odată ajuns la fața locului, așa zisul stăpân al casei dispăre fără urmă, iar la puțin timp, nevasta sa suferă un atac nervos. Vă înfioară? Din perspectivă ego, vedeți lumea înconjurătoare redată într-o grafică spălăcită. La fiecare clic de mouse, pătrundeți pe un nou câmp, în care vă puteți roti în jurul propriei axe, pentru a găsi obiecte interesante. Din păcate, acestea sunt prea puține. Cercetând sălile de mese, laboratoarele, podurile casei, veți pierde multă vreme uitându-vă ca un prostănac care nu găsește mai nimic. De-a dreptul frustrant!

## PUNCTAJ LOCH NESS

PRODUCĂTOR Galilea  
DISTRIBUITOR Modern Games

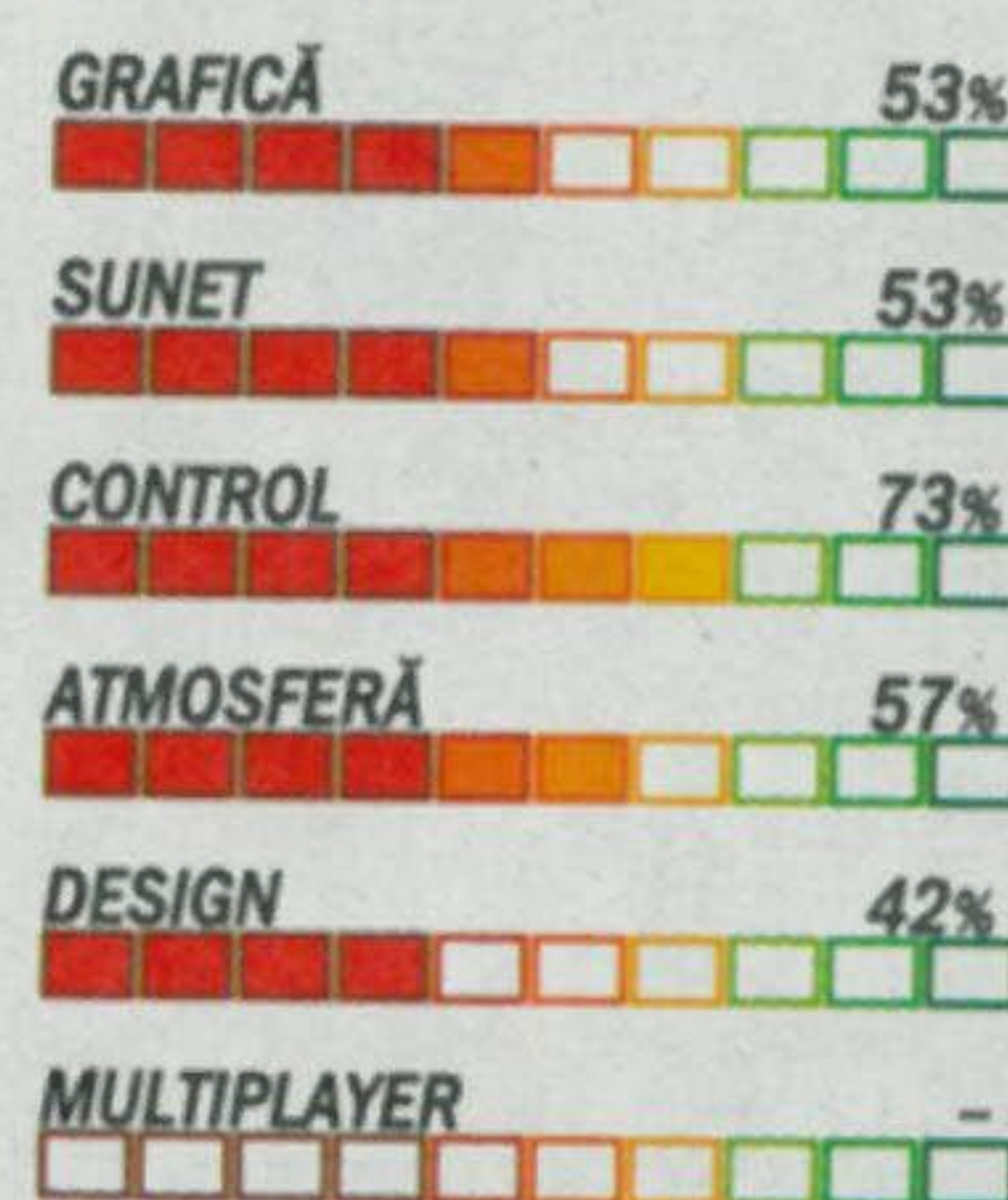
PREȚ cca. 30,4 USD-  
TERMEN a apărut

NECESAR CPU 200 MHz  
16 MB RAM  
HDD: 10 MB  
RECOMANDAT CPU 333 MHz  
32 MB RAM  
HDD: 10 MB

SUPORT OpenGL  
Force Feedback

MULTIPLAYER Single-PC 1  
Internet -  
1 jucător / pachet

51



## 3D GRAPHICS

3D PROPHET II MX 64MB



3D PROPHET 4500 64MB



## AUDIO

Gamesurround  
FORTISSIMO II



Gamesurround

MUSE XL



# Hercules

O

# LEGENDA VIE

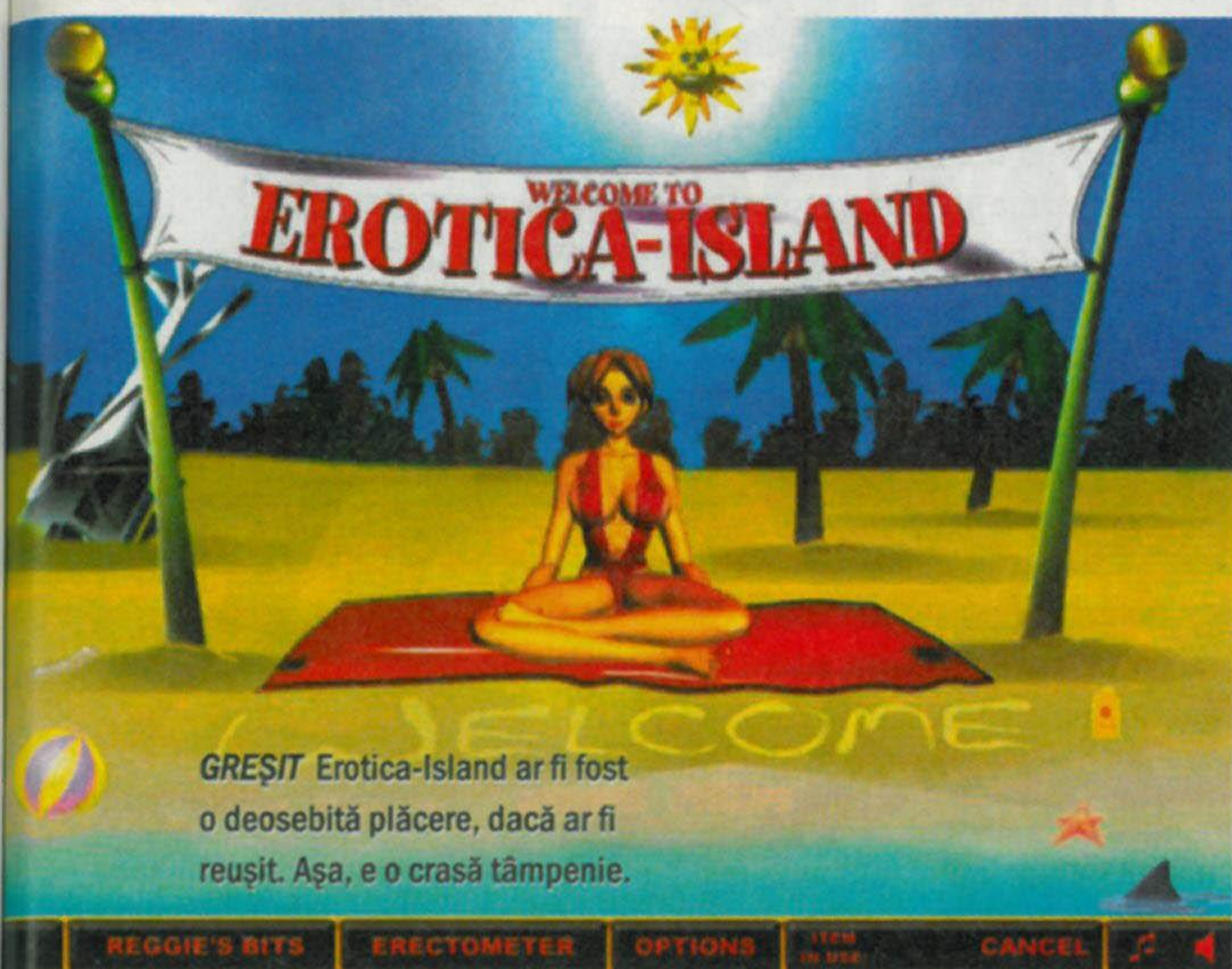
[www.hercules.com](http://www.hercules.com)

REPREZENTANT IN ROMANIA:  
UBI SOFT SRL  
Bd. Primaverii, nr.51  
sector 1, Bucuresti  
Tel: 01/231.67.69  
Fax: 01/231.67.66  
e-mail: sales@ubisoft.ro

CAUTAM REPREZENTANTI ZONALI



# Erotica - Island



**GREȘIT** Erotica-Island ar fi fost o deosebită plăcere, dacă ar fi reușit. Așa, e o crasă tâmpenie.

**Pentru colecția proxeneților,**  
al căror umor nici că poate fi  
la un nivel mai scăzut.

**E**rotica-Island nu-ți provoacă altceva decât nervi. Cuvinte de genul "rahat", "față spurcată" sunt mai ușor de auzit în boxe decât dezinstalarea în sine a acestui Pseudo - Adventure imbecil. Cine își petrece cu această "chestie" mai mult de cinci minute, e singur vinovat. E vorba, de fapt, de Playboys și Playmates, de penisuri micuțe și mari, de poziții și de diferite modalități de joacă, de trăncăneală și de întindere la orizontală. De fapt, e vorba de glume pentru bărbați, de descrieri neplăcute pentru toate deschiderile cunoscute ale corpului și, practic, despre nimic. "S-o faci să se scoale" este, de fapt, scopul protagonistului principal, Reggie Richs, "întins pe plaja insulei plăcerii", unde oferta culturală își are sediul în barul de pe plajă, într-un cinematograf porno și într-un Sex - Shop. Traversați insula pe baza unor imagini panoramice foarte prost desenate, pentru a da clic cu mouse-ul pe femei și pe multe alte lucruri. De exemplu, se

poate întâmpla ca Reggie să umfle un balon înainte de a-și da seama că se folosește de un prezervativ. Da' cine stă să se gândească la chestii de acest gen?

PUNCTAJ EROTICA-ISLAND	
<b>PRODUCĂTOR</b> Flare Media	<b>DISTRIBUTOR</b> CDV
<b>PREȚ</b> cca. 25,8 USD	<b>TERMEN</b> a apărut
<b>NECESAR</b> CPU 333 MHz 32 MB RAM HDD: 500 MB	<b>RECOMANDAT</b> CPU 333 MHz 64 MB RAM HDD: 500 MB
<b>SUPORT</b> OpenGL	Force Feedback
<b>MULTIPLAYER</b> Single-PC 1 Internet - 1 jucător / pachet	Rețea -
<b>GRAFICĂ</b>	19%
<b>SUNET</b>	13%
<b>CONTROL</b>	69%
<b>ATMOSFERĂ</b>	01%
<b>DESIGN</b>	11%
<b>MULTIPLAYER</b>	-

01

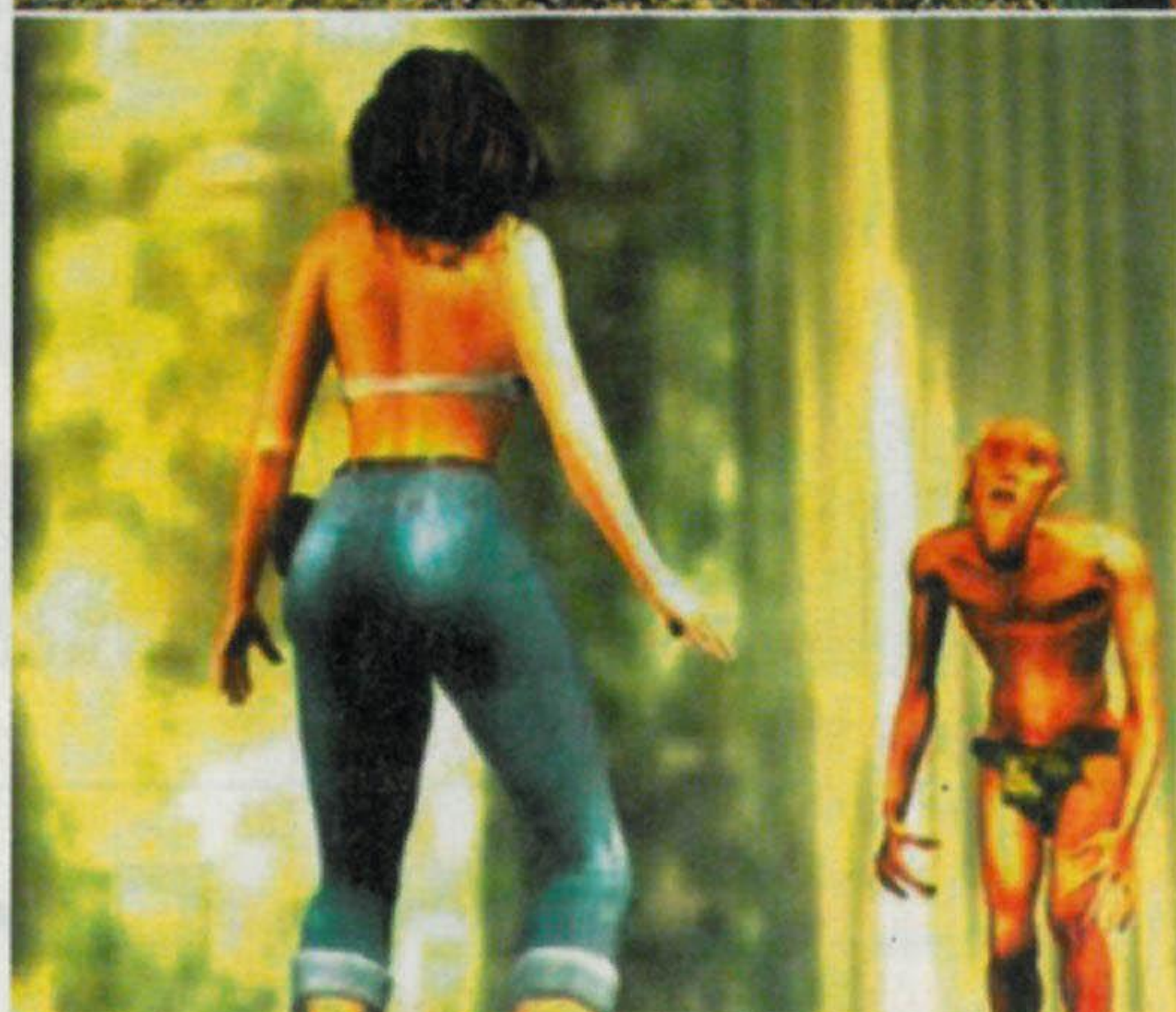
# Druuna: Morbus Gravis

**O idee  
curajoasă  
și câteva  
piepturi goale**  
nu fac, din păcate,  
un joc bun  
de aventură.

**D**ruuna e o tânără, cu un piept fenomenal, care se află în comă. Cauza e puțin neclară, cert e că drăguța a văzut ceva și și-a pierdut memoria.

Astfel intrați în joc, căci cineva trebuie să pătrundă în creierul fetei, pentru a vedea pe unde și-a petrecut timpul frumușica - poate că e important. Și într-adevăr, se adevărește că a fost important. Oarecum. În orice caz, o controlați pe Druuna și traversați tot felul de amintiri fragmentate, adunați obiecte și sunteți atenți la funcțiile vitale ale minunatilor săni, care nu sunt distorsionați de imaginile de groază ale trecutului. Jocul e inovativ - dar nu prea e de înțeles. Pentru că, în timp ce vă preumblați prin amintiri până la zăpăceală, dispăre, în mod misterios, tot firul poveștii. Astfel că Druuna e interesant cel mult pentru aventurierii interesați de experimente. Mai bine nu pierdeți vremea și citiți seria comică cu același titlu.

**DIFICIL** Pasajele de acțiune sunt controlate complet prin tastatură - simpla ridicare a obiectelor te face să-ți pierzi toată seara până să-ți iasă.



PUNCTAJ DRUUNA: MORBUS GRAVIS	
<b>PRODUCĂTOR</b> Microids	<b>DISTRIBUTOR</b> Virgin Int.
<b>PREȚ</b> cca. 34,4 USD	<b>TERMEN</b> a apărut
<b>NECESAR</b> CPU 400 MHz 64 MB RAM HDD: 500 MB	<b>RECOMANDAT</b> CPU 600 MHz 128 MB RAM HDD: 500 MB
<b>SUPORT</b> OpenGL	Force Feedback
<b>MULTIPLAYER</b> Single-PC 1 Internet - 1 jucător / pachet	Rețea -
<b>GRAFICĂ</b>	47%
<b>SUNET</b>	68%
<b>CONTROL</b>	38%
<b>ATMOSFERĂ</b>	51%
<b>DESIGN</b>	56%
<b>MULTIPLAYER</b>	-

38

## PERICULOS

Dacă, în aceste secvențe intermediare apare Druuna, înseamnă că ați făcut ceva pe dos și se rupe legătura cu creierul.



# Atlantis: The Lost Empire



**BUN VENIT ÎN ATLANTIS**  
Să stingă cineva becul  
că mă deranjează.  
Uneori luminozitatea  
e prea ridicată.

Jocul nu e tocmai  
cel mai potrivit  
cadou, **se tocesc  
prea mulți  
neuroni pentru  
nimic!**

**C**opii se zbenguie după jocuri și nu avem idee ce le putem face cadou la acest început de an. Părinții conștienți apelează, de obicei, la produsele din atelierele Disney. În cazul de față, însă, vă procurați o mare prostie. Micuții trebuie să treacă prin 12 niveluri realizate în 3D, să le facă felul băieților răi, dinozaurilor și gândacilor, salvând astfel misticul orașul.

Misiunile se rezumă, de regulă, la găsirea ieșirii dintr-un labirint. Găsirea ușii salvatoare nu prezintă prea multe greutăți, problema fiind labirintul, pe care nu-l prea vezi. Dacă ai încheiat nivelul, nu te poți bucura nici măcar de o secvență intermediară. Jocul ar fi mai atrăgător dacă măcar grafica ar fi drăguță. Din păcate nu e vorba despre așa ceva. Sune-tul? Excepând limbajul, nici acesta nu valorează doi bani. Atunci, înseamnă că jocul a fost publicat din cauză că atmosfera filmului e transmisă foarte bine. Nu, nici măcar atât. Întreg jocul face o impresie insipidă, incoloră, inodoră și mult prea serioasă. Dacă nu ar fi atât de simplu de parcurs, n-ar observa nimeni că e destinat copiilor. Atlantis e o demonstrație excelentă a jocurilor fără valoare scoase pe bandă rulantă, având ca scop tocarea oamenilor de bani.

## PUNCTAJ ATLANTIS

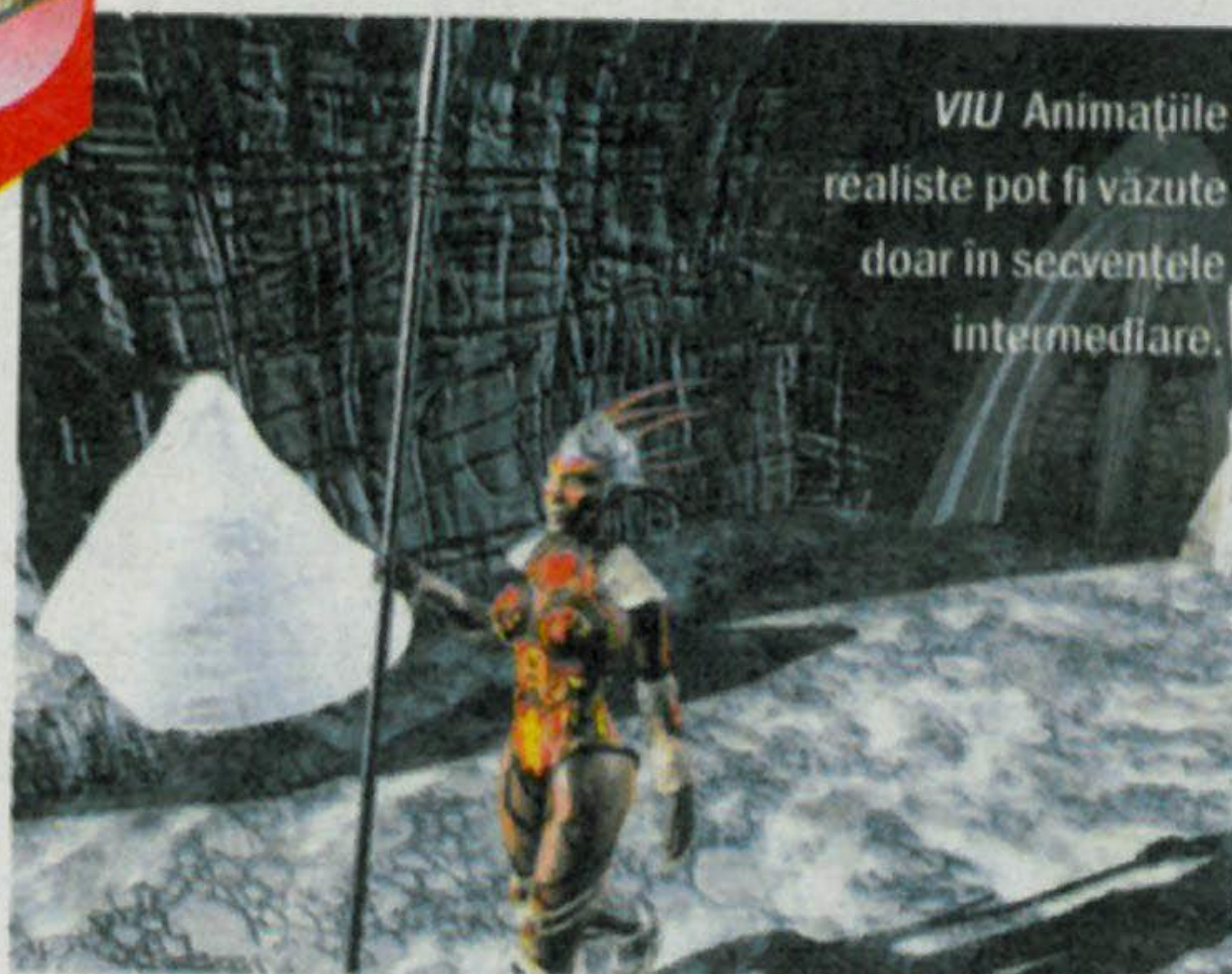
<b>PRODUCĂTOR</b> Disney Int.	<b>DISTRIBUTOR</b> Jowood
<b>PREȚ</b> cca. 35,4 USD	<b>TERMEN</b> a apărut
<b>NECESAR</b> Pentium 266 64 MB RAM HDD: 350 MB	<b>RECOMANDAT</b> Pentium 500 128 MB RAM HDD: 350 MB
<b>SUPORT</b> OpenGL	Force Feedback
<b>MULTIPLAYER</b> Single-PC 1 Internet 12 1 jucător / pachet	Rețea 12

<b>GRAFICĂ</b>	58%
<b>SUNET</b>	63%
<b>CONTROL</b>	73%
<b>ATMOSFERĂ</b>	40%
<b>DESIGN</b>	55%
<b>MULTIPLAYER</b>	50%

44



## The Ring



**VIU** Animațiile  
realiste pot fi văzute  
doar în secvențele  
intermediare.



**GHICI!**  
Siegmond  
dă viață  
unui Golem,  
cu ajutorul  
acestui plan.

Aventurile, alături de Nibelungi,  
**se derulează pe muzica lui Wagner.**

**D**eși ideea pare trăznită, iată că s-a realizat un Fantasy Adventure după opera lui Wagner, The Ring. Jocul îl puteți aborda cu patru personaje diferite: piticul Alberich caută aurul Rhinului, duhul focului Loge caută inelul, Siegmund (tatăl killer-

ului de dragoni Siegfried) pune la respect un Golem la stejarul lui Wotan, iar Brunnhilda Walkiriilor trebuie însoțită pe drumul său.

În timpul jocului, căutați să dezlegați mistere și ghicitori, ascunse în décor, dar care nu sunt prea complicate. Producă-

torii au inserat secvențe intermediare, care sunt de un real folos jucătorului. Decorurile sunt desenate de graficianul francez Philippe Druillet. Coloana sonoră e asigurată de Filarmonica din Viena, condusă de Sir Georg Solti. Muzica realizează o atmosferă fascinantă și se ridică mult peste nivelul jocului propriu zis.

## PUNCTAJ CLASSICS THE RING

<b>PRODUCĂTOR</b> Arxel Tribe	<b>DISTRIBUTOR</b> Cryo Int.
<b>PREȚ</b> cca. 17,3 USD	<b>TERMEN</b> a apărut
<b>NECESAR</b> CPU 133 MHz 16 MB RAM HDD: 4 MB	<b>RECOMANDAT</b> CPU 266 MHz 32 MB RAM HDD: 4 MB
<b>SUPORT</b> OpenGL	Force Feedback
<b>MULTIPLAYER</b> Single-PC 1 Internet - 1 jucător / pachet	Rețea -

<b>GRAFICĂ</b>	56%
<b>SUNET</b>	84%
<b>CONTROL</b>	64%
<b>ATMOSFERĂ</b>	76%
<b>DESIGN</b>	55%
<b>MULTIPLAYER</b>	-%

58





# Baldur's Gate 2: Shadows of Amn

I cannot be controlled.

**PETRECERE ÎN TREI** Vrăjitorul rău, Irenicus își cunoaște bine puterile. Dacă nu aveți grijă puteți avea soarta unui balon spart.

**Jocul este un cadou ideal** pentru jucătorii care, din diverse pricini, nu au apucat încă să îl joace.

**C**ine nu l-a jucat încă, nu are voie să mai piardă timpul. Deși saga s-a încheiat cu add-on-ul intitulat **Throne of Bhaal**, **Shadows of Amn** a rămas un joc de referință pentru genul RPG. Peripețiile trăite de fiul mai mic al necruțătorului zeu Bhaal au fascinat comunitatea de jucători încă de la începuturi. Jocul se bazează în mare măsură pe codul de reguli AD&D. Cel mai mare RPG modern vă oferă șansa de a cutreiera, cu camarazi noi și

vechi, lumea elfilor întunecați sau pădurile lui Tethyr. Toate ținuturile fantastice care apar în joc au fost realizate cu o deosebită grijă pentru detalii. Procentul între lupte și quest-uri a fost echilibrat, pentru obținerea unui gameplay mai bun. Misiunile încredințate jucătorului sunt complexe și se încadrează perfect în story-ul captivant. Jocul are o atmosferă deosebită și datorită NPC-urilor care interacționează între ele sau cu personajele controlate de jucător. Grafica,

deși nu e 3D, creează o impresie foarte bună. Unul dintre cele mai atractive lucruri este faptul că orice schimbare a armei sau armurii se poate observa chiar pe corpul personajului. Coloana sonoră e discretă, iar, în unele situații, lipsește cu desăvârșire. Vocea caracterului principal se poate crea sau alege dintr-o listă prestabilită, chiar de către jucător. În concluzie: deși prețul jocului este încă ridicat, merită să achiziționați această perlă.

**ȘI SE FĂCU LUMINĂ!**

O minge de foc este binevenită, dar uneori poate strica prea repede petrecerea.

## PUNCTAJ CLASSICS BG 2: SHADOWS OF AMN

91

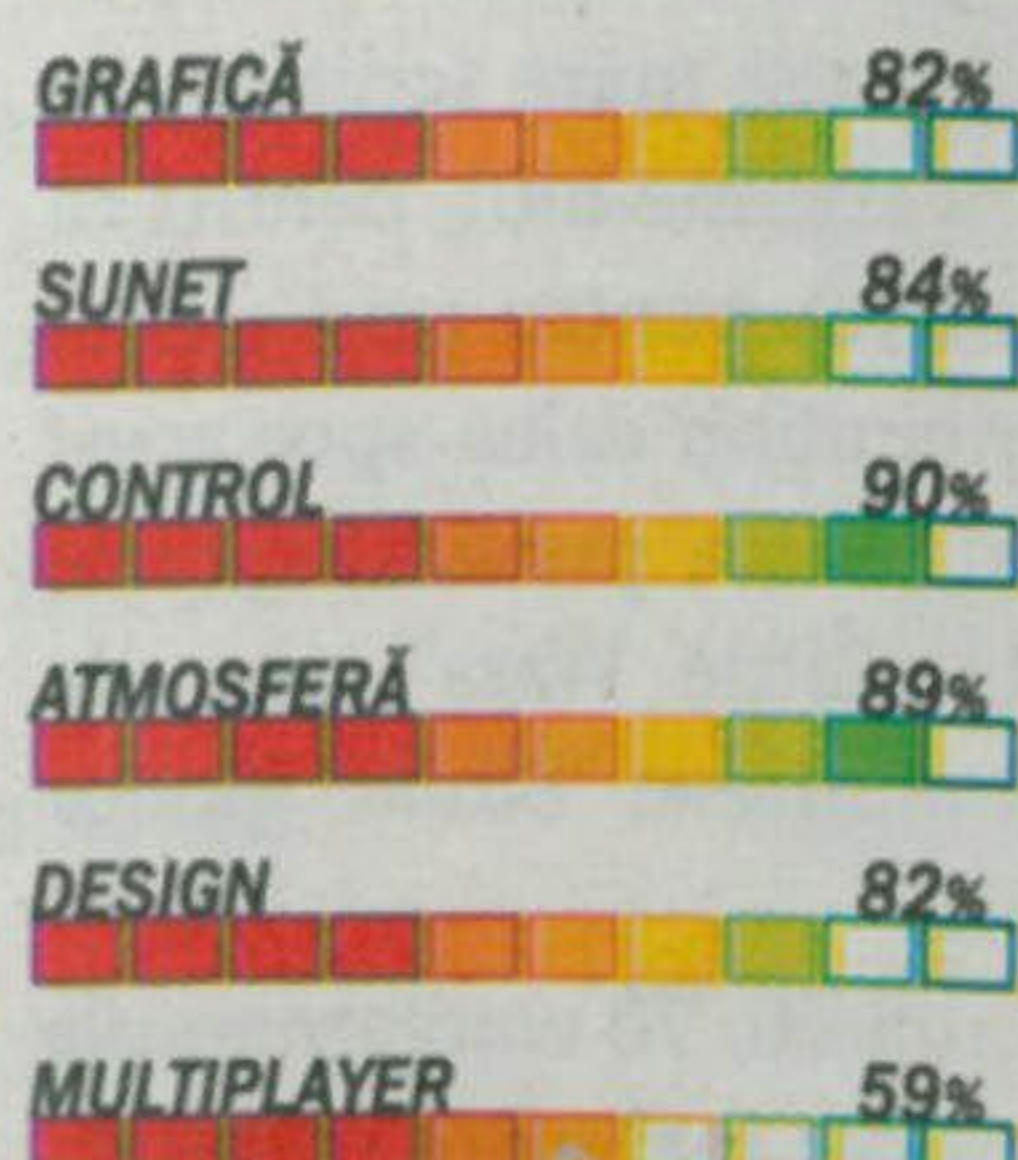
**PRODUCĂTOR** Bloware  
**DISTRIBUTOR** Virgin Interactive

**PREȚ** cca. 22,2 USD  
**TERMEN** a apărut

**NECESAR** CPU 233 MHz  
32 MB RAM  
HDD: 1,1 GB  
**RECOMANDAT** CPU 800 MHz  
128 MB RAM  
HDD: 1,6 GB

**SUPORT** OpenGL  
Force Feedback

**MULTIPLAYER** Single-PC 1  
Internet 6  
1 jucător / pachet



## OPINIE ERDEI JÁCINT



Jocul despre cea mai celebră poartă din istoria game-urilor este de mult un clasic.

Ne-am obișnuit deja ca un joc mai "bătrân" să-și dobândească, mai devreme sau mai târziu, un loc în rândul clasicii. De această dată alegerea este 100% justificată. Trilogia **Baldur's Gate** a ajuns o adevărată legendă în istoria jocurilor. Din această serie, cea mai încheată este partea a doua **Shadows of Amn**. Personaje celebre ca Jaheira, Minsc și guzganul său Boo, sau Sarevok ne-au adăpat cu aventuri fascinante de-a lungul jocului. Lumile fantastice în care mișunau creaturi ciudate, unele ostile altele prietenoase, ne-au provocat foarte multe nopți nedormite. Printre caracteristicile foarte îndrăgite se numără și durata lungă a jocului. Pentru noii fani ai genului este o piesă obligatorie. Totuși, cel care se încumetă și încearcă jocul, are uneori nevoie de nervi de oțel.





# Icewind Dale



Porniți la vânătoare de duhuri rele în Nordul înghețat: Icewind Dale **îmbină aproape perfect magia și luptele.**

**I**cewind Dale este un RPG clasic, care a cunoscut două continuări: **Heart of Winter** și **Trials of the Luremaster**. Story-ul jocului este strălucit, singurul defect fiind linearitatea. Ea oferă aventuri în nordul înghețat, unde vă puteți demonstra măiestria tactică în cadrul unor lupte incitante. Pentru a-i învinge

pe puternicii adversari trupa voastră de șase eroi trebuie să poseze în rândurile ei magicieni și luptători, hoți și paladini. De-a lungul misiunilor veți aduna aur, comori și puncte de experiență, nelipsite din lumea RPG-urilor.

**Icewind Dale** s-a modernizat tehnic prin **Heart of Winter**, care oferă rezoluții mai mari și o interfață mai reușită. **Trials of the Luremaster**, care poate fi găsit online, la noi mai rar, aduce din partea producătorilor de la Black Isle trei hărți noi și adversari noi, oferindu-vă cel puțin încă zece ore de distracție. Jocul beneficiază de muzica lui Jeremy Soule, cel care a compus coloana muzicală și pentru: **Dungeon Siege**, **Unreal 2** și **The Elder Scrolls**.

## PUNCTAJ CLASSICS ICEWIND DALE

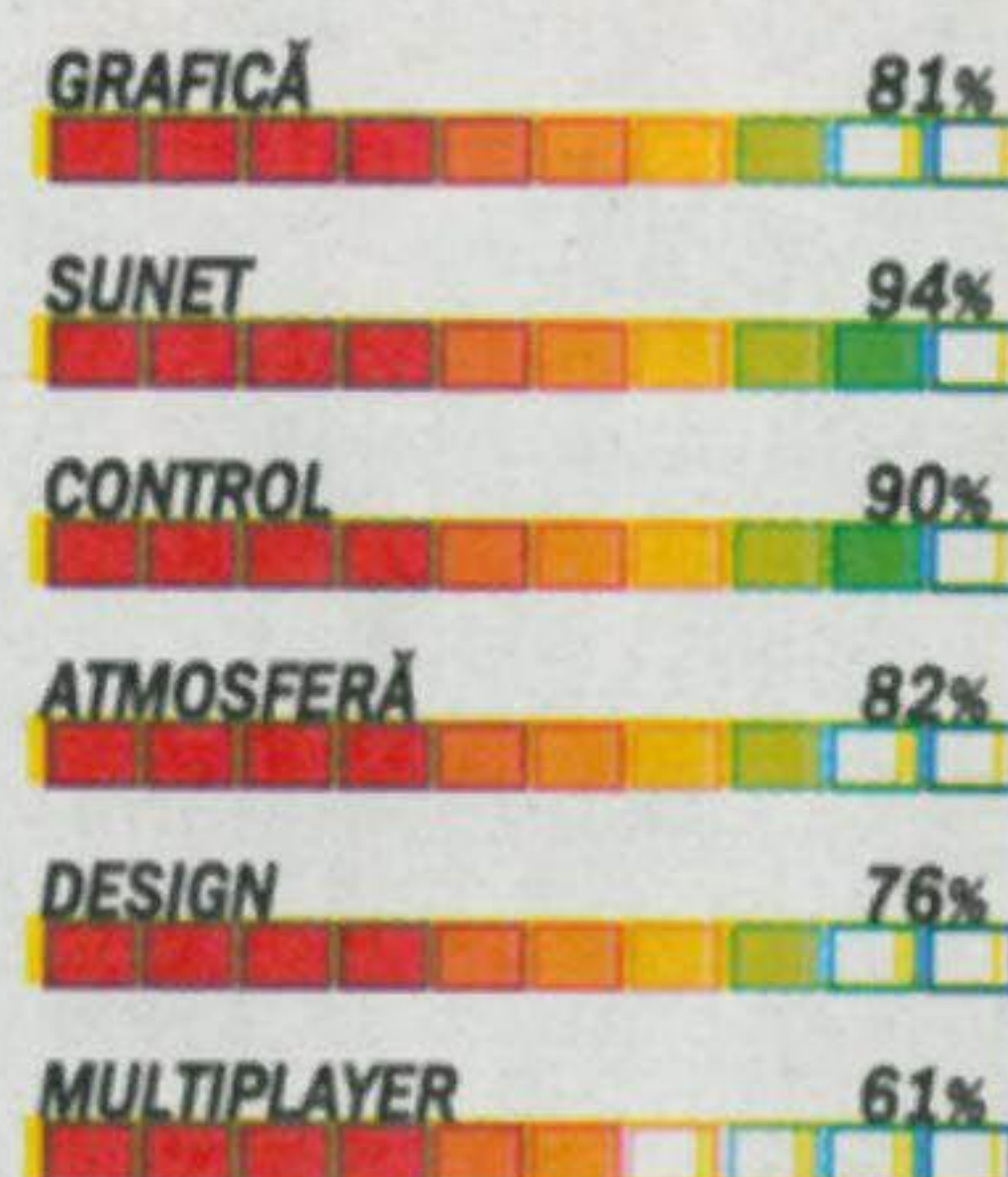
**PRODUCĂTOR** Black Isle **DISTRIBUTOR** Virgin Int.

**PREȚ** cca. 21,5 USD **TERMEN** a apărut

**NECESAR** CPU 233 MHz  
32 MB RAM  
HDD: 300 MB **RECOMANDAT** CPU 600 MHz  
128 MB RAM  
HDD: 600 MB

**SUPORT** OpenGL Force Feedback

**MULTIPLAYER** Single-PC 1 Rețea 6  
Internet 6  
1 jucător / pachet



# Remember

**I**storia acestui termen magic (RPG) este mult mai veche decât am crede. Străbunicul genului, într-un fel sau altul, este chiar H.G. Wells. Acest mare visător care a pus bazele SF-ului, a răspândit și un gen de joc mai ciudat numit wargames. De fapt, ideea jocului de a simula bătălii fără vreun risc personal provine de la jocurile practicate de către sumerienii antici. În acest gen de joc se încadrează și arhicunoscutele jocuri ca șahul sau ca GO-ul. Spunem că acest mare scriitor este "tatăl" wargame-ului, pentru că el a deschis pentru prima dată celor neinițiați calea spre acest gen. În 1915 a publicat o carte numită "Little Wars" care, de atunci ajunsese "Biblia" fanilor genului.

În anii '60, '70 wargame-urile au atins cea mai mare popularitate. Toți acei tineri care nu se

foloseau de LSD sau nu ascultau Bob Dylan se îngrămădeau în jurul unor table de joc. Curând acest hobby s-a transformat într-o adevărată industrie. În 1966 s-a produs un eveniment care a schimbat lumea literară și a adăugat o nouă ramură de evoluție genului cunoscut: apariția cărții lui Tolkien intitulată "Lord of the Rings". În urma succesului obținut, tinerii nu mai voiau să reconstruiască războaiele napoleoniene sau bătălia de la Gettysburg. Ei voiau ceva nou, astfel că goblinii și orcii au preluat rolurile pedestrașilor și cavalerilor.

Într-un mic oraș din statul Wisconsin un grup de prieteni au creat un wargame care se baza pe reguli inspirate din luptele Evului Mediu. Jocul se numea **Chainmail** și era distribuit chiar de mica firmă a lui Gygax: Tactical Studies Rules



(TSR). Acest strămoș direct al setului de reguli **Dungeons & Dragons (D&D)** avea deja inclus reguli despre desfășurarea exactă a jocului, despre personajele care puteau apărea (uriași, trolci, dragoni etc.) și despre tipurile de magie practicabile.

La începuturile anilor '70, cei doi, Gygax și Arneson, se hotărâseră să-și unească puterile. În anii următori, ei experimentează

noi și noi jocuri ca **Blackmoor**, **Dungeon campaign** sau **Greyhawk campaign**. Toate acestea se bazau pe regulile adoptate în **Chainmail**. La mijlocul anilor '70 apare, în urma acestor experimente, primul set de reguli RPG accesibil tuturor: **Dungeons & Dragons (D&D)**.



# RECOMANDĂRI ACTUALE

# Test

Sport | Curse | Simulatoare

Ediția: 02/2002  
Preț: cca. 34,1 USD

## Sega GT

59

PUNCTAJ

**I**n Sega GT puteți alege o mașină sport autentică, fiecare fiind reprodusă după specificațiile producătorului. Aspectul exterior, feeling-ul și controlul sunt realizate după datele originale ale fiecărui automobil. Odată ce v-ați setat mașina puteți încerca cele 22 piste în 3 moduri de concurs. Toate acestea combinate vă dau senzația unui simulator de curse destul de realist.

Sfaturi pentru cumpărare și o scurtă privire asupra pieței. Cele mai bune jocuri de sport ale ultimelor șase numere:

### 89 NHL 2002



În versiunea finală a jocului EA Sports a făcut câteva schimbări la partea de simulare.

Ediția: 11/2001 | EA Sports | Preț: cca. 38,4 USD

### 88 FIFA 2002



S-au făcut aproape toate corecțiile: un nou sistem de pase și o grafică clară!

Ediția: 12/2001 | EA Sports | Preț: cca. 38,4 USD

### 88 Motorcity Online



Concursul cu adversarii reali este motivant și te face chiar dependent!

Ediția: 01/2002 | EA Games | Preț: cca. 51,2 USD

### 87 Madden NFL 2002



Fotbal american ca la televizor: atmosferă grandioasă și scene dramatice.

Ediția: 10/2001 | EA Sports | Preț: cca. 38,4 USD

### 87 Grand Prix 3: Saison 2000



Complet din toate punctele de vedere, sunet mai bun, un joc pentru fanii GP3!

Ediția: 09/2001 | Infogrames | Preț: cca. 34,1 USD

**87** *Colin McRae Rally 2.0 (Classics)*  
Codemasters 02/2002 | cca. 25,6 USD

**86** *Grand Prix 3*  
Infogrames 09/2001 | cca. 25,6 USD

**NOU 84** *Jimmy White's Cueball World*  
Virgin Interactive 02/2002 | cca. 25,6 USD

**82** *Rally Championship 2002*  
Ubi Soft 01/2002 | cca. 38,4 USD

**82** *Moto Racer 3*  
Electronic Arts 01/2002 | cca. 38,4 USD

**82** *Tennis Master Series*  
Virgin Interactive 01/2002 | cca. 34,1 USD

**80** *Rally Trophy*  
Jowood 12/2001 | cca. 38,4 USD

**76** *Microsoft Flight Simulator 2002*  
Microsoft 01/2002 | cca. 51,2 USD

**76** *Mat Hoffman's Pro BMX*  
Activision 01/2002 | cca. 34,1 USD

**76** *F1 2001*  
Electronic Arts 12/2001 | cca. 38,4 USD

**74** *Master Rallye*  
Virgin Interactive 01/2002 | cca. 38,4 USD

**NOU 73** *UEFA Champions League*  
Take 02/2002 | cca. 34,1 USD

**NOU 73** *Insane*  
Codemasters 02/2002 | cca. 17 USD

**73** *Open Kart*  
Virgin Interactive 09/2001 | cca. 34,1 USD

**70** *Tiger Woods 2002 (Classics)*  
Electronic Arts 10/2001 | cca. 12,8 USD

**NOU 69** *Megarace 3*  
Modern Games 02/2002 | cca. 30 USD

**NOU 69** *Pro Train (Add-on)*  
NBA Multimedia 02/2002 | cca. 28,2 USD

**69** *Train Simulator*  
Microsoft 09/2001 | cca. 51,2 USD

## CHARTS

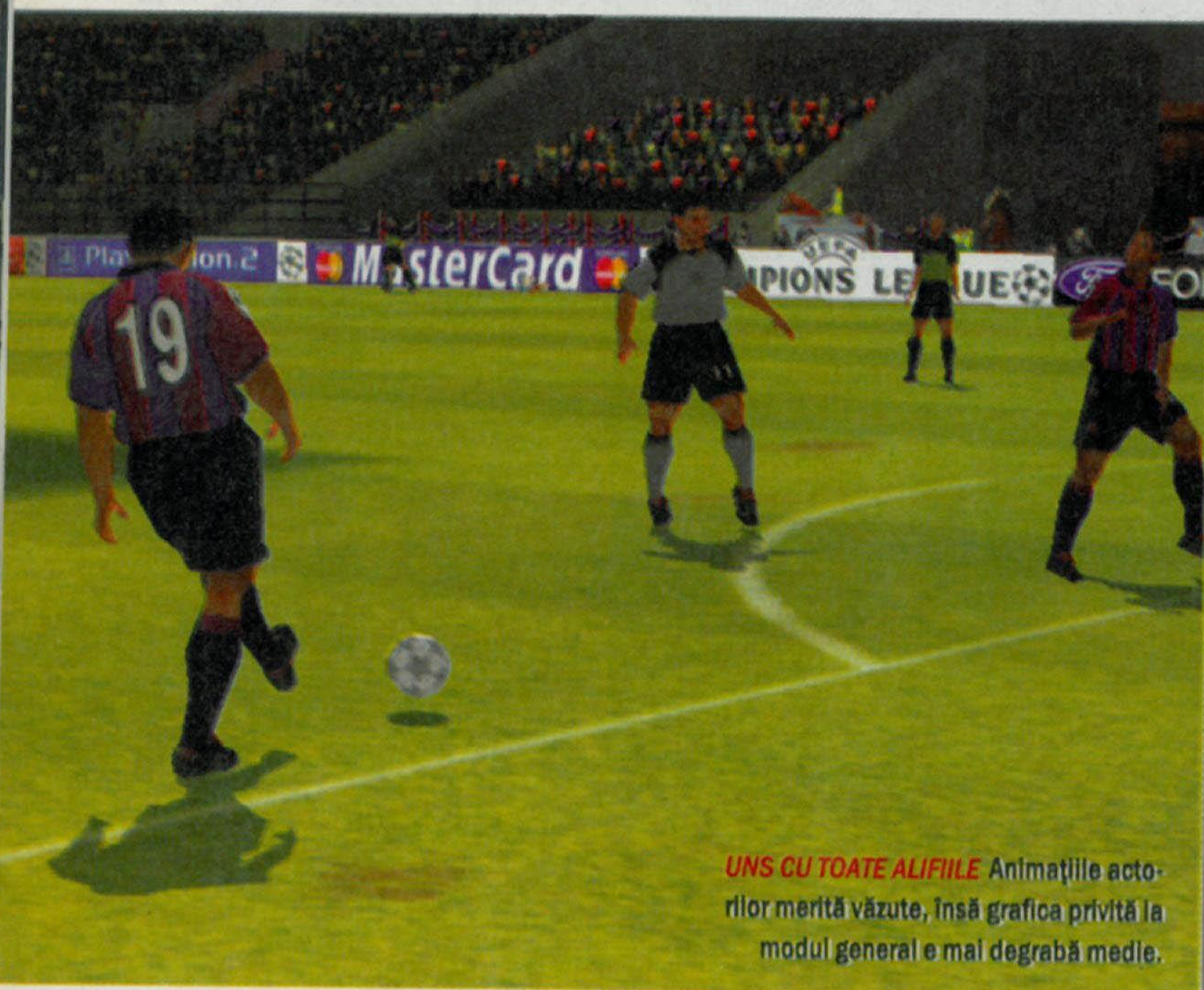
Cele mai îndrăgite jocuri de sport ale cititorilor PC Games:

- 1** *FIFA 2002*  
Simulator de fotbal | EA Sports
- 2** *NHL 2002*  
Simulator de hochei | EA Sports
- 3** *Colin McRae Rally 2.0*  
Simulator de rally | Codemasters
- 4** *Tony Hawk's Pro Skater 2*  
Fun-Sport | Activision
- 5** *FIFA 2001*  
Simulator de fotbal | EA Sports
- 6** *Grand Prix 3*  
Sim. de Formula 1 | Infogrames
- 7** *Need for Speed: Porsche*  
Curse | EA Games
- NOU 8** *Rally Trophy*  
Curse | Jowood
- NOU 9** *Microsoft Flight Simulator 2002*  
Simulator de zbor | Microsoft
- 10** *F1 Racing Championship*  
Simulator de Formula 1 | Ubi Soft

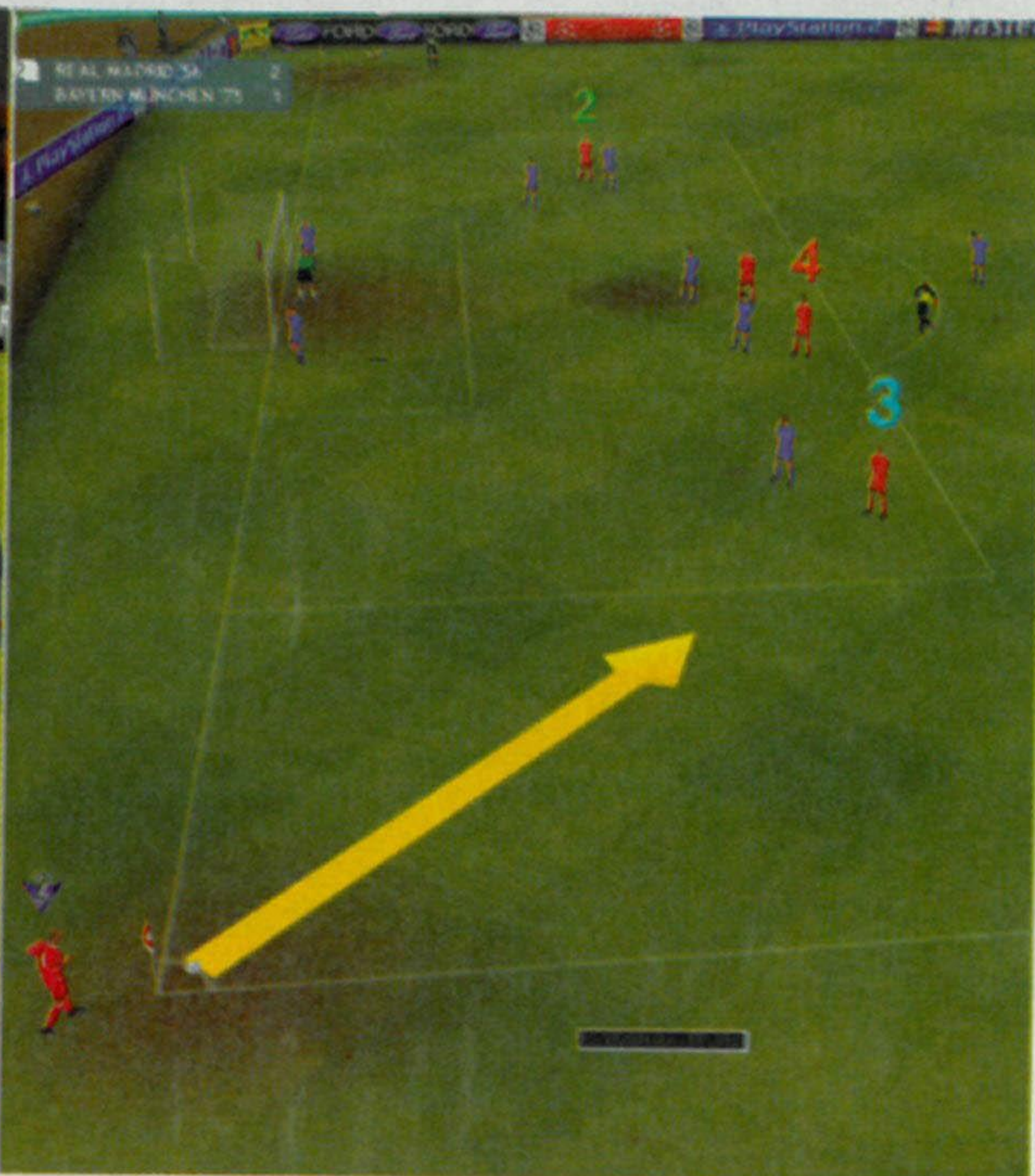




# UEFA Champions League Season 2001-2002



**UNS CU TOATE ALIFIILE** Animațiile actorilor merită văzute, însă grafica privită la modul general e mai degrabă medie.



Manchester United a arătat cel mai bine cum e posibil; acum e rândul vostru: **câștigați așadar UEFA Champions League!**

**LA LIBERA ALEGERE** În situații standard aveți posibilitatea să pașați direct la anumiți jucători.

**P**ractic, din nimic, Take 2 ne surprinde cu UEFA Champions League Season 2001-2002. Cu o echipă la alegere, participați la jocuri amicale, la turnee custom sau vă zbateți în grupe, pentru a ajunge până în finală. Datorită licenței oficiale, veți avea plăcerea să găsiți numele și echipele originale. Acest lucru creează o atmosferă plăcută. Veți avea parte de un intro incitant, care dă semnalul intrării pe scena sunetelor bombastice ale imnuri-

lor din Champions League. Pierderea distracției urmează doar atunci când veți da de meniul complicat și greoi și chiar derularea gameplay-ului va părea, în primele minute, mai nelalocul său. Acest lucru se poate însă trece cu vederea, căci, din clipa în care stăpâniți controlul și ați activat opțiunile din meniu după bunul plac, pofta de joc va veni de la sine. Drept răsplată vi se acordă momente de fotbal, bogat în goluri spectaculoase, cu desfășurări ordonate ale

jocului și, nu în cele din urmă, cu parade bine realizate - chiar dacă, văzut pe de-a întregul, nu totul e chiar atât de realist. Comportamentul cam ciudat al actorilor controlați de computer, atât în propria echipă, cât și în cea adversă, apare destul de negativ, mai ales atunci când portarii prezintă parade. Chiar dacă nu-i face față lui FIFA 2002, UEFA Champions League e un bun mijloc de umplere a timpului.

## PUNCTAJ UEFA CHAMPIONS LEAGUE

**PRODUCĂTOR** Silicon Dreams  
**DISTRIBUITOR** Best Computers

**PREȚ** cca. 34,4 USD  
**TERMEN** a apărut

**NECESAR** CPU 300 MHz  
64 MB RAM  
HDD: 50 MB  
**RECOMANDAT** CPU 800 MHz  
256 MB RAM  
HDD: 50 MB

**SUPORT** OpenGL  
Force Feedback

**MULTIPLAYER** Single-PC 2  
Internet -  
2 jucători / pachet

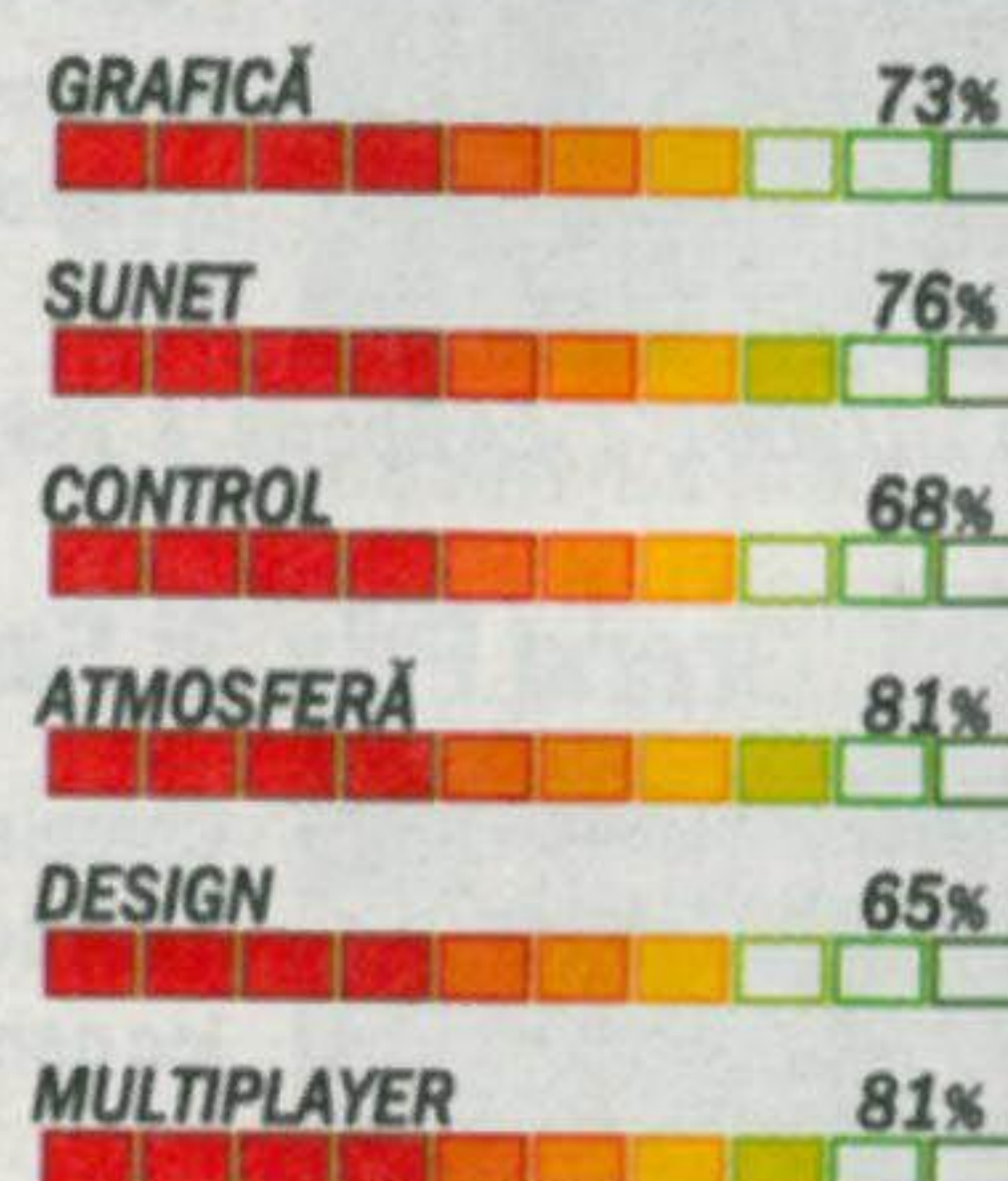
**73**

## OPINIE BOGDAN GAVRA



Un simulator de fotbal surprinzător cu mici erori ce pot fi iertate.

Ia te uită, UEFA Champions League, sezonul 2001-2002! E surprinzător de bun, iar pofta de joc crește mai ales în modul multiplayer. Okay, realismul e mai mult absent, însă avem parte de un fotbal bogat în acțiune și plin de goluri. Ce să mai spun, că reluările fazelor sunt efectuate din direcții neobișnuite și sunt foarte bine luate sub lupă - un bonus drăguț, asemănător scenelor video în care sunt incluse punctele culminante ale predecesorului. În domeniul de prezentare, în comportamentul actorilor controlați de PC, cât și în cel al controlului, titlul leapădă, din păcate, mult din potențialul său. Și posibilitățile tehnice sunt limitate și aproape că nu au nici un efect asupra întâmplării. În orice caz, acțiunea virtuală a celor de la Take 2, nu se apropie deloc de FIFA 2002 care, datorită noului sistem de pase, este, în mod clar, cel mai bun simulator de fotbal.





# Sega GT

R SELECT

Audi

TT 18T

Name  
Output  
Displacement  
DrivingSystem



single race/class select/car s

NU LIPSEȘTE NIMIC. Mașinile sunt disponibile în diferite clase, care se pot activa însă doar încetul cu încetul.



## O transpunere slabă din punct de vedere tehnic a consolei clasice de jocuri de curse.

**INCITANT ȘI URĂT** Cursele tipice cap la cap sunt prezentate cu o grafică înfiorătoare.

**C**unoașteți următorul lucru: semaforul sare pe verde, motoarele zbârnăie și cursa demarează cu accelerația la maximum. Măcar atât ne oferă acest Arcade - Racer identificat cu Sega GT căci, pe parcurs, din păcate, transpunerea lui Dreamcast pe PC se pierde. Și acest lucru se datorează în special graficii mizerabile și inacceptabile pentru orice jucător al simulatoarelor de curse - până și Need for Speed 2 arăta mai bine! Fără

acceleratorul grafic 3D și cu rezoluția maximă de 640x480 de puncte, mașinile dau un efect extrem de urât. Nu pot decât să plec de la prezumția că "texturile" rotunjesc întreaga imagine, care este de-a dreptul înfiorătoare - iar, în ceea ce privește modelul de avarii, acesta nici măcar nu există. Păcat, căci Sega GT putea fi un joc solid, cu motivație de lungă durată. Cele 22 de trasee sunt interesante și concepute bine din punctul de vedere al

designului; aș putea spune chiar spectaculare. Deșerturi, orașe prezentate noaptea, peisaje cu zăpadă, etc. În modul de carieră începeți cu pași mărunți, adică cu testul de conducere și aveți mult de muncit pentru a vă înălța. Cu premiile financiare achiziționați bolizii cu care veți câștiga diferitele clase și veți ajunge astfel până în vârful piramidei.

### PUNCTAJ SEGA GT

PRODUCĂTOR Sega	DISTRIBUTOR Empire Int.
PREȚ cca. 34,4 USD	TERMEN a apărut
NECESAR CPU 400 MHz 64 MB RAM HDD: 550 MB	RECOMANDAT CPU 800 MHz 128 MB RAM HDD: 550 MB
SUPORT OpenGL	Force Feedback
MULTIPLAYER Single-PC 2 Internet - 2 jucător / pachet	Rețea -

59

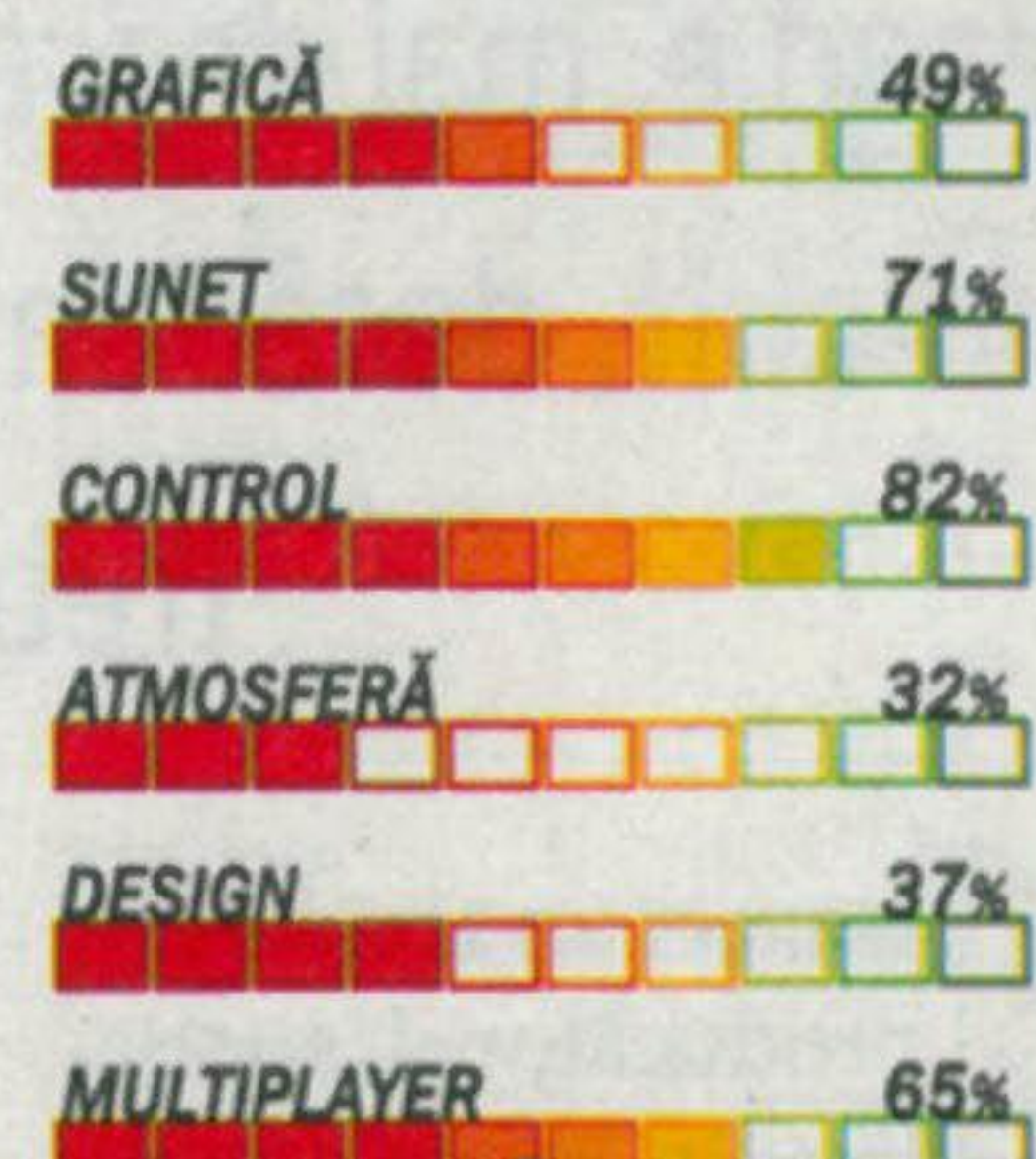
### OPINIE

DOREL PUCHIANU jr.



Grafica mult prea învechită te face să-ți piară pofta de joc de la bun început.

Versiunea pe care am testat-o și care este pusă în vânzare conține un fișier Readme redactat de către Sega Bass Fishing în loc să fie redactat de cei de la Sega GT. Oarecum simptomatic pentru transpunerea consolei, care se vede treaba că a fost realizată fără griji și care te face să-ți piară pofta de la bun început. O poftă pe care Sega GT o putea oferi fără probleme. Cel mai dur punct de critică este, desigur, grafica care îți obosește ochii și care era acceptată doar înainte de a se fi introdus acceleratorul grafic 3D. Din punct de vedere actual nici un fan de joc de curse nu va accepta așa ceva. Controlul și sunetul sunt chiar reușite chiar dacă mașinile reacționează oarecum întârziat. Cu acest lucru putem să ne obișnuim.





# USA Racer

**Viteziștii gringo  
au nevoie de  
autostrăzi  
super:** ehei, dacă  
le-am avea și noi!



**U**SA Racer are ceva probleme fiindcă la "Fun-Racer" nu ai nici un chef de joc. Din păcate, nu se observă nimic din anunțata dezvoltare a conceptului Racer. Ar putea fi vorba de o dezvoltare, dacă la ei acest lucru înseamnă grafică de nivel mediu - controlul mult prea sensibil și comportamentul caraghios al bolizilor controlați de PC. N-am mai văzut trasee atât de nasoale, iar

diferitele moduri de joc campionat, cursa contra cronometru și cursa individuală) nu aduc absolut nimic nou (printre altele cursele prin orașe ca Los Angeles, Chicago, Las Vegas sau bine cunoscutele parcuri naționale precum Yosemite, Yellowstone sau Grand Canyon). Absolviți aici mai multe runde în care aveți de a face cu poliția și cu circulația din sens opus. În paralel trebuie să culegeți cât

mai multe simboluri nitro. Acestea sunt menite pentru a da o forță în plus arderii. Altfel, vă implicați prea des în calambururi, fiindcă ceilalți participanți la trafic se comportă deseori ca niște nebuni. În orice caz, avem parte de un mod splitscreen prin care doi concurenți umani pot lua loc la același calculator.

## PUNCTAJ USA RACER

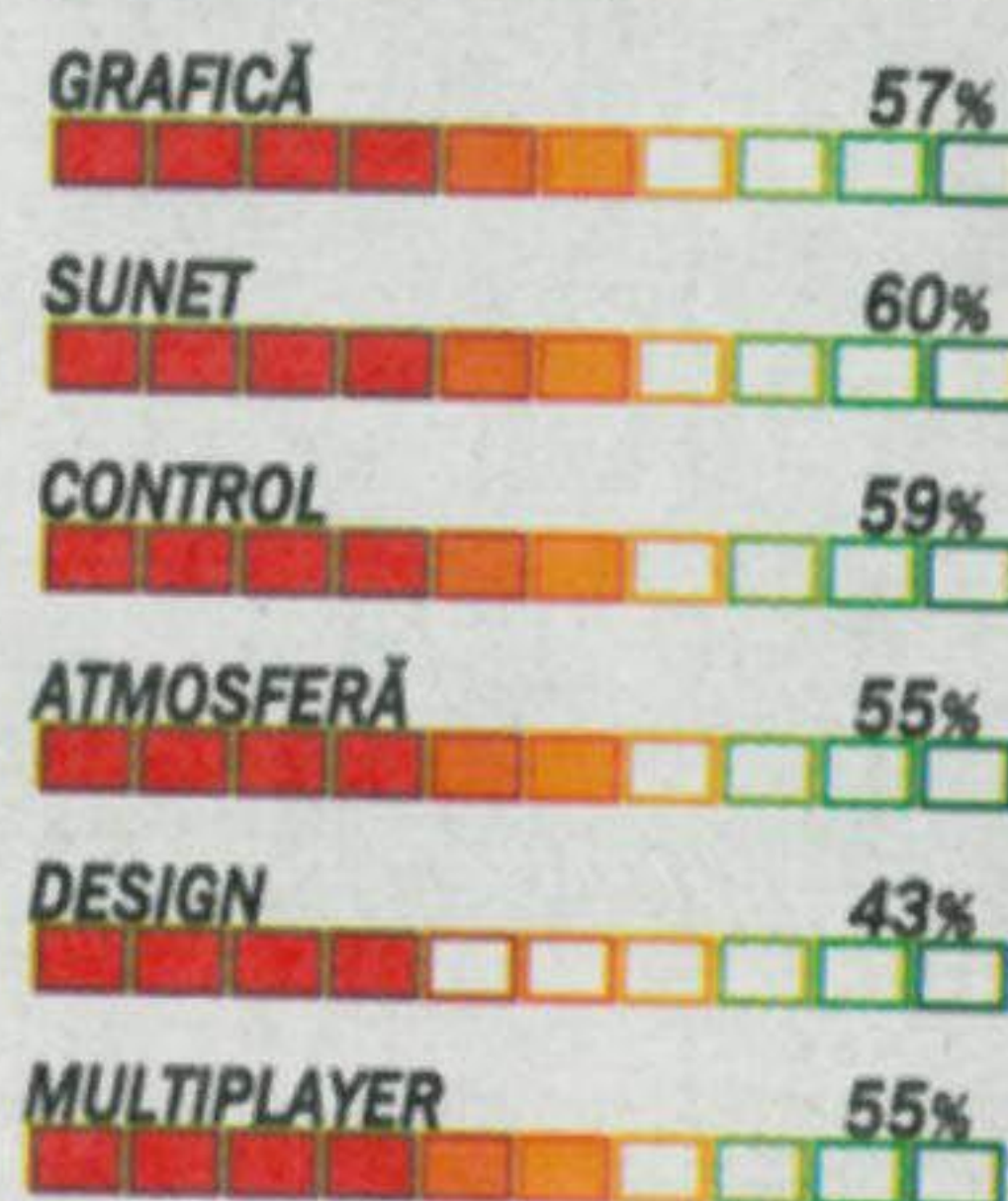
PRODUCĂTOR Davilex DISTRIBUITOR Koch Media

PREȚ cca. 21,6 USD TERMEN a apărut

NECESAR CPU 350 MHz RECOMANDAT CPU 800 MHz  
64 MB RAM 256 MB RAM  
HDD: 100 MB HDD: 270 MB

SUPORT OpenGL Force Feedback

MULTIPLAYER Single-PC 2 Rețea - Internet - 2 jucători / pachet



57



# Offroad

**TĂCUT ȘI TEAPĂN** Cursele pe zăpadă aduc, în mod normal, multă distracție; în cazul lui Offroad, însă, nu puteți avea parte de o cursă fără probleme.

gramului. Între timp, grafica nu mai este spectaculară, ci doar excepțională; așa numita "patină a vremii" nu a lustruit încă toate celelalte caracteristici. La fel ca înainte, fizica de conducere se desfășoară pe nisip, unde puteți să vă răsuciți, sau să accelerați după bunul plac. Într-o secundă, treceți de la zero la suta de km la oră, ceea ce nu corespunde nici unui joc de curse, iar sunetul amintește mai degrabă de o cursă de motorete, decât de un spectacol raliu.

Traseele, autovehiculele și, mai ales modurile de joc sunt destul de variate și aceste neajunsuri se pot trece cu vederea. Modul de carieră, de exemplu, oferă posibilitatea de a obține un contract, în funcție de succesele obținute. Din păcate, controlul e atât de prost, încât îți iei gândul de la plăcerea șofatului.

Offroad e, mai degrabă, **un demo grafic învechit**, decât un joc de curse care să trebuiască luat în serios.

**C**u exact un an înainte, producătorul, specializat în jocuri de acțiune Rage, aducea la lumină

primul său joc de curse. Așa cum era cunoscut acest studio, grafica fulminantă era marele punct plus al pro-

## PUNCTAJ CLASSICS OFFROAD

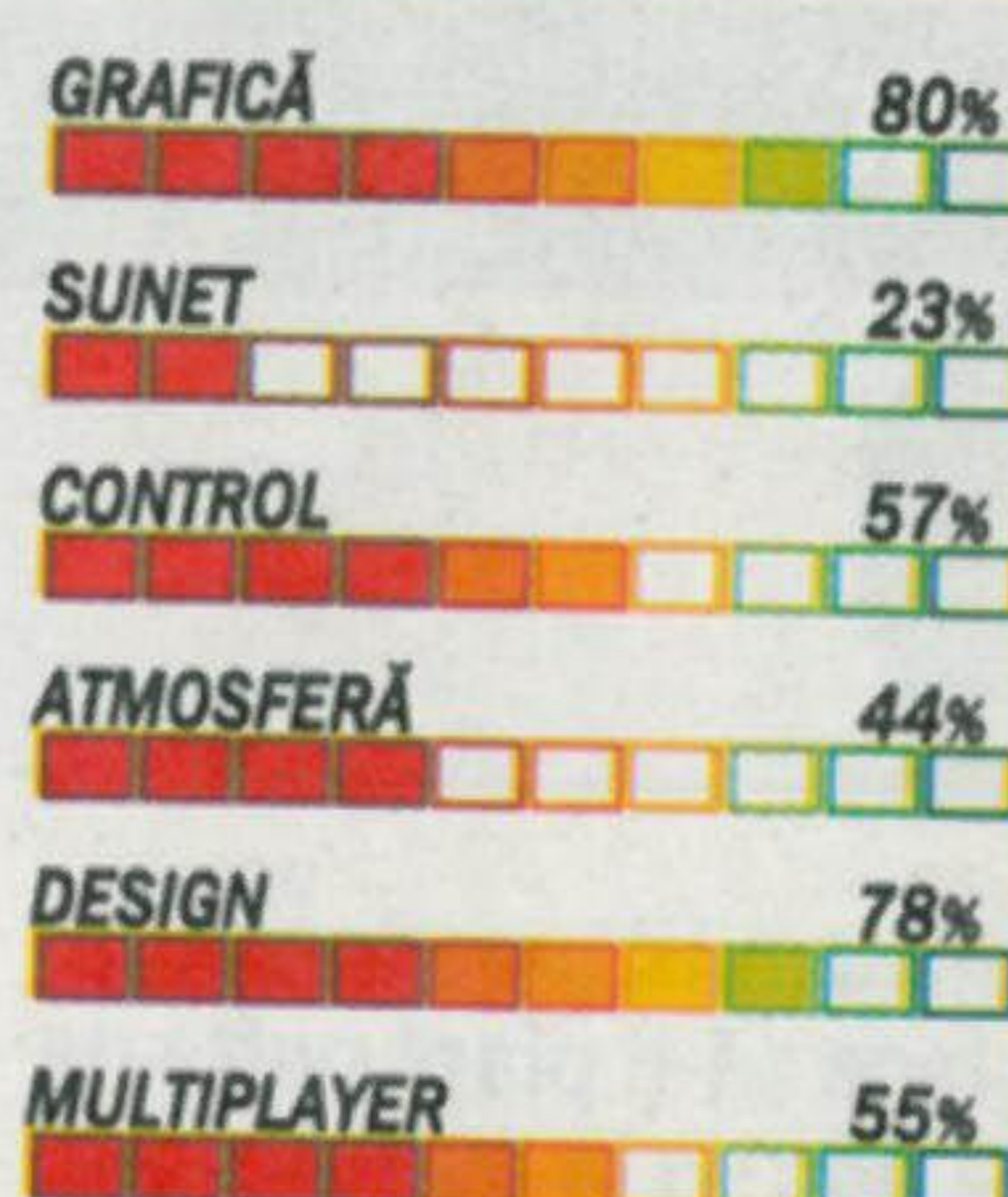
PRODUCĂTOR Invictus DISTRIBUITOR Koch Media

PREȚ cca. 13 USD TERMEN a apărut

NECESAR CPU 300 MHz RECOMANDAT CPU 700 MHz  
64 MB RAM 128 MB RAM  
HDD: 500 MB HDD: 500 MB

SUPORT OpenGL Force Feedback

MULTIPLAYER Single-PC 2 Rețea 6 Internet - 2 jucători / pachet



51





# Jimmy White's Cueball World

**VEDEREA** Pe masa virtuală, datorită fizicii perfecte a bilelor, ai impresia că te afli în fața unui joc real.

**CLIMATUL PENTRU O ATMOSFERĂ PLĂCUTĂ**

Printre altele, puteți juca și pe fondul imaginii de pe plaja caraibiană.

**PUNCTAJ**  
**J. WHITE'S CUEBALL WORLD**

**PRODUCĂTOR** Awesome  
**DISTRIBUTOR** Best Computers

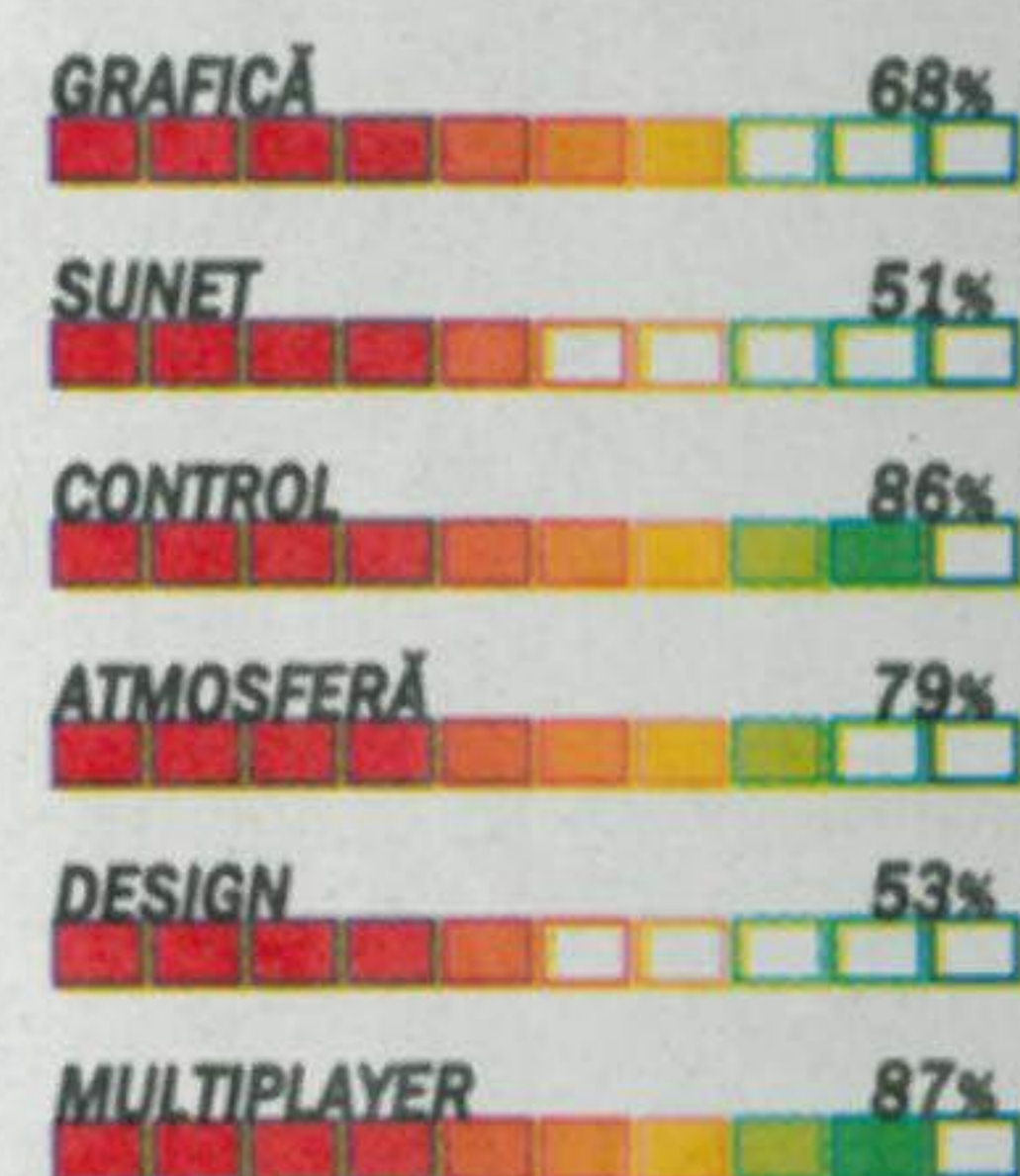
**PREȚ** cca. 25,8 USD  
**TERMEN** a apărut

**NECESAR** CPU 350 MHz  
32 MB RAM  
HDD: 385 MB  
**RECOMANDAT** CPU 500 MHz  
128 MB RAM  
HDD: 385 MB

**SUPORT** OpenGL  
Force Feedback

**MULTIPLAYER** Single-PC 2  
Internet 2  
2 jucători / pachet

**84**



## Haideți împreună cu Jimmy White în lumea excelentă a biliardului!

**C**ând legenda snookerului Jimmy "Whirlwind" White își dă numele pentru un joc, înseamnă că trebuie să ne așteptăm la ceva de calitate. De exemplu, fizica perfectă, acurată a bilei pe care Jimmy White's Cueball World o oferă în toate modurile jocului. Sunt cuprinse variante diverse de

pool, snooker și carambol. Toate unitățile oferite spre antrenare au ca adversar computerul, care este, de fiecare dată, tot mai bun. Cu toate că vederea în 3D creează impresia că te afli chiar în fața mesei, pentru lovituri e bine să faceți uz de perspectiva bird eye. Astfel puteți citi imaginea mult mai bine și începătorii

pot profita de linii ajutătoare care arată traseul bilelor. Controlul cu mouse-ul e foarte bun, însă e necesar puțin antrenament la forța cu care veți lovi bila. Cine dorește să-și măsoare puterile cu adversari umani poate să facă acest lucru în rețea sau pe Internet în turneele virtuale. Și, ca să mai schimbați atmosfera, aveți parte de patru mini jocuri (Darts și Zaruri), care sunt activate, însă doar după câteva succese în turnee.

## Hot Wheels Mechanix

**Anvelope de calitate în camera copiilor.** Mattel ne pune la dispoziție traseul optim pentru autovehicule virtuale Hot-Wheels.

**H**ot Wheels Mechanix ne dovedește că din atelierele Mattel pot ieși și jocuri demne de luat în seamă. Șapte trasee și 18 autovehicule vă stau la dispoziție atunci când este vorba de concurs și de tentația la locul întâi. Cei trei adversari - ca norocul - nu fac parte din sortimentul de șoferi care conduc "ca pe șine" și mai fac chiar unele greșeli de conducere vizibile, sau nu își optimizează autovehiculul pentru pista de concurs. Din păcate, nu există decât un singur nivel de dificultate, iar acesta e și el destul de simplu pentru a cere prea multă îndemânare. Oricum,

traseele se schimbă des, arată bine și oferă mult spațiu liber pentru manevre. În primele ore căutați punctele bonus care sunt ascunse, și vânați locul I - apoi puteți activa noi trasee, autovehicule, motoare, anvelope ș.a.m.d. După câteva ore ai văzut totul. Controlul e din cale afară de simplu, iar features, precum turbo și salt, pot fi folosite cu doar foarte puțin exercițiu. Ce-i lipsește jocului e un model de autovehicul mai bun: cu rapidele hot wheels nici măcar pe gheață nu intri în derapaj.

**PUNCTAJ**  
**HOT WHEELS MECHANIX**

**PRODUCĂTOR** Awe Games  
**DISTRIBUTOR** THQ

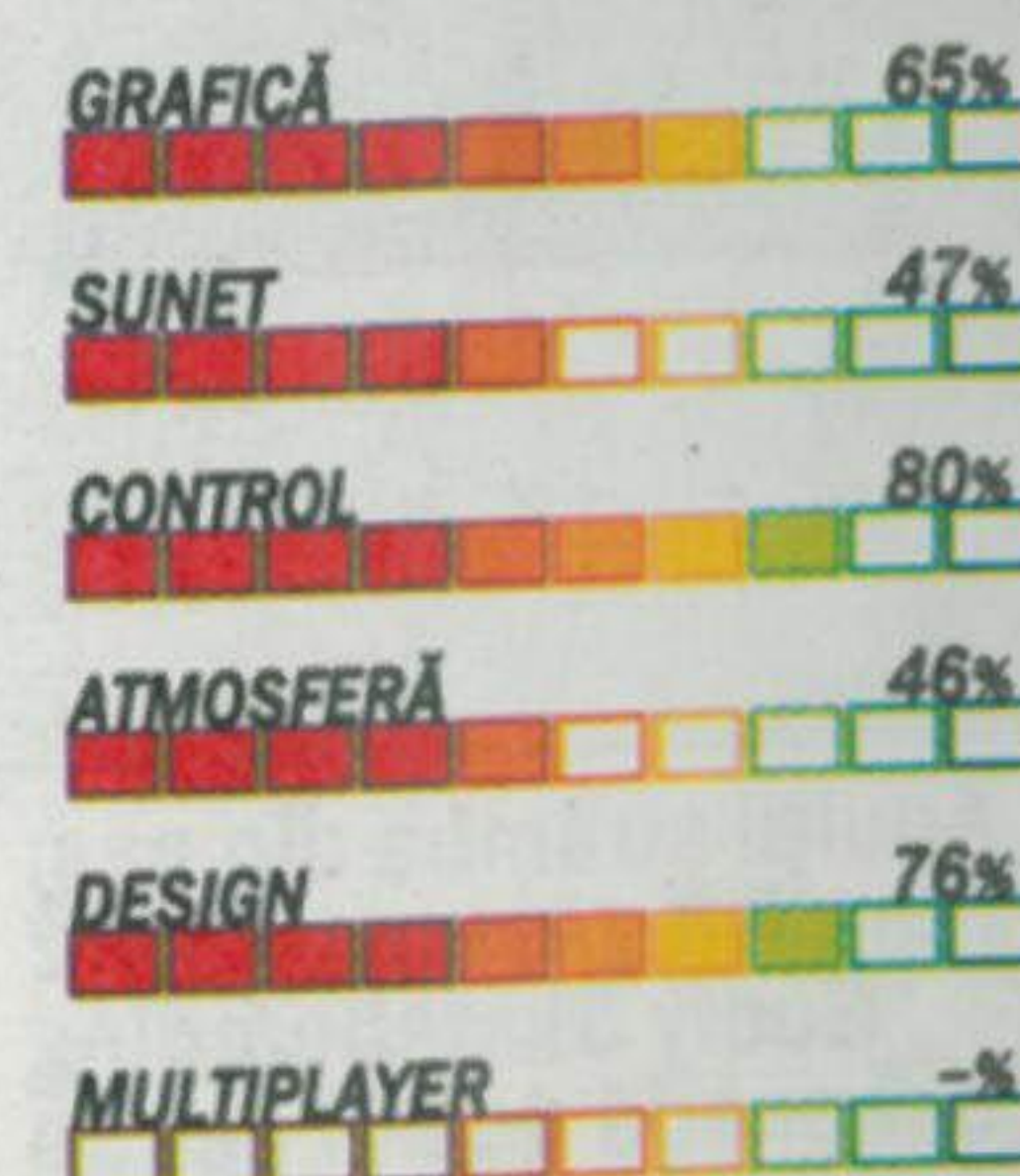
**PREȚ** cca. 21,5 USD  
**TERMEN** a apărut

**NECESAR** CPU 233 MHz  
32 MB RAM  
HDD: 100 MB  
**RECOMANDAT** CPU 450 MHz  
64 MB RAM  
HDD: 100 MB

**SUPORT** OpenGL  
Force Feedback

**MULTIPLAYER** Single-PC 1  
Internet -  
1 jucător / pachet

**44**

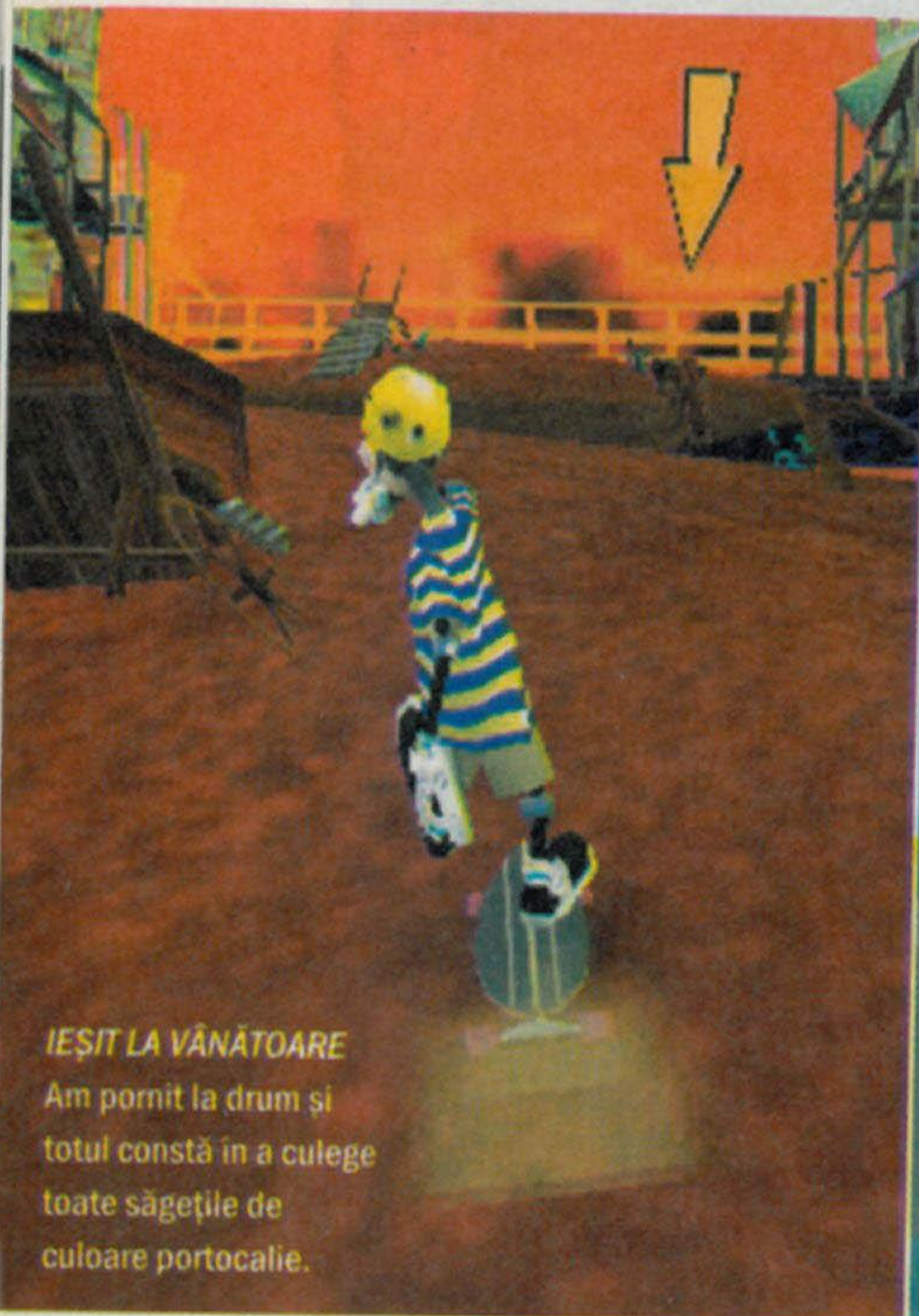


**FOC ȘI SCÂNTEI** Coliziunile cu autovehiculele care oricum nu prezintă pericole vă costă timp.

**CONCURS PE PISTA DE NISIP**  
Pe aceste trasee, spikes e cea mai bună alegere.



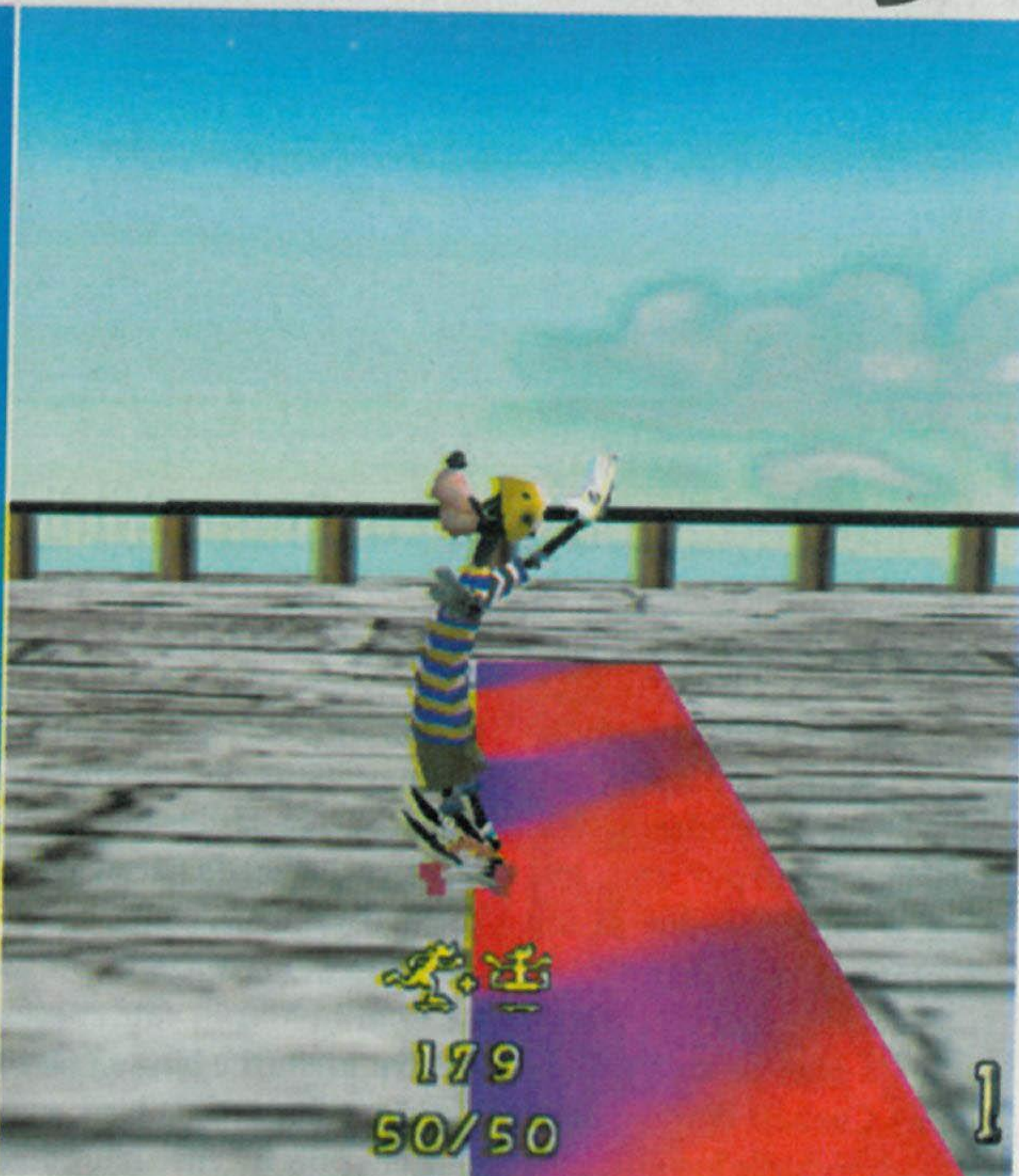
# Goofy Skateboarding



**IEȘIT LA VÂNĂTOARE**  
Am pornit la drum și totul constă în a culege toate săgețile de culoare portocalie.



**SPORTIV** Lăsând la o parte grafica de nivel mediu, îl vedem pe Goofy mișcându-se ca un atlet.



**CHESTIE DE NOROC**  
179  
50/50

**Săriți, faceți echilibristică și vă răsuciți** cu Goofy.  
O plăcere creată pentru copii într-un ambient Disney.

Din păcate nu întotdeauna se recunoaște locul în care răsucirile acrobatice au succes.

**S**upranumit "tunul sportiv", Goofy poate fi enumerat printre figurile Disney: simpaticul "ham-ham", ne arată în **Goofy Skateboarding** că se pricepe la tot soiul de șmecherii, salturi și răsuciri acrobatice, atunci când practică skateboarding. E bine însă de știut că programul se adresează în mod clar generației foarte tinere (în ceea ce privește grafica, sunetul și gradul de dificultate). Nivelurile conținute în desenul animat sunt foarte puțin și slab deta-

liate, astfel încât nici nu putem recunoaște bine care sunt obiectele peste care trebuie sărit și care sunt cele peste care te poți răsuci în mod acrobatic. Muzica și vocea sunt pe gustul copiilor iar, pentru adulți devin, la un moment dat, enervante. Cel ce dorește să se antreneze, practicând șmecheriile explicate în manualul anexat, are posibilitatea să facă acest lucru în modul Training. Singura bubă este perspectiva, care se schimbă brusc și e, deseori, necores-

punzătoare, ducând astfel la mici probleme de orientare. În modul de campionat, sarcina e să realizezi două scopuri din trei date (să culegi săgeți, să întreci recordul la puncte, să realizezi combinații acrobatice). În modul Skate, totul se desfășoară asemănător, doar cerințele sunt altele. Dacă reușiți să treceți peste toate traseele, se activează o variantă de joc în care puteți concura cu un alt adversar uman.

## PUNCTAJ GOOFY SKATEBOARDING

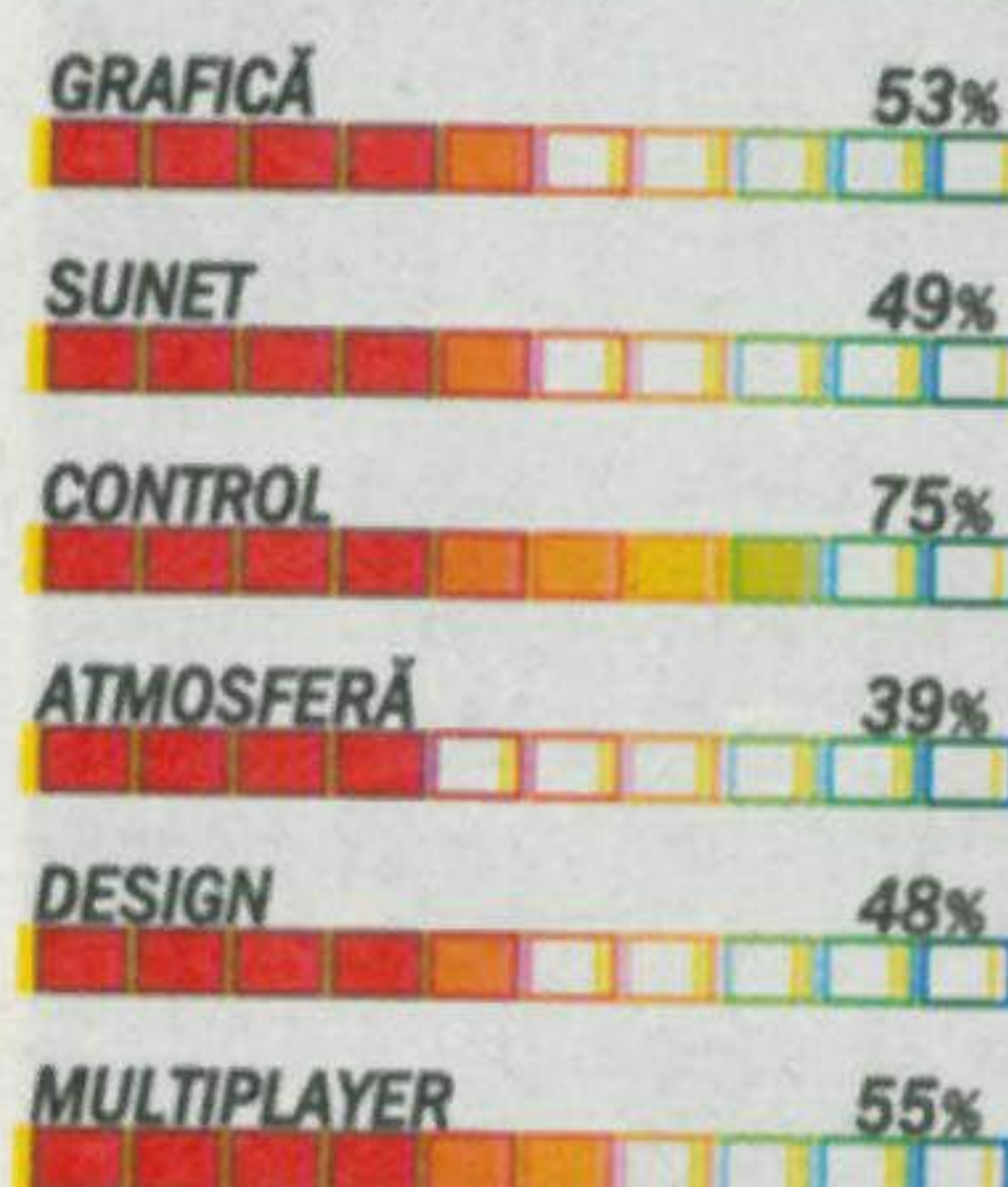
**PRODUCĂTOR** Disney Inter.  
**DISTRIBUTOR** Jowood

**PREȚ** cca. 21,5 USD  
**TERMEN** a apărut

**NECESAR** CPU 233 MHz  
32 MB RAM  
HDD: 100 MB  
**RECOMANDAT** CPU 400 MHz  
64 MB RAM  
HDD: 100 MB

**SUPORT** Direct3D

**MULTIPLAYER** Single-PC 2  
Internet - Rețea -  
2 jucători / pachet



## OPINIE BOGDAN GAVRA



Adulții strâmbă din nas; copiii îl găsesc potrivit: **Goofy Skateboarding** e o monedă de aur pentru micii iubitori de funsport.

Atunci când Goofy sau fiul său Max încep să facă tumbe acrobatice, copiii le crește pulsul. În plus, plăcerea acestora crește atunci când valurile fanteziste ale nivelului următor sunt prezentate în grafica desenului animat și, mai ales, atunci când controlul e foarte simplu. Și asta, pentru că toate șmecheriile sunt foarte bine explicate în manualul anexat și sunt ușor de pus în practică. Sarcinile diferite care trebuie îndeplinite în joc, motivează pentru rejucarea unui nivel sau altul, chiar dacă muzica și grafica devin, la un moment dat, plictisitoare. Jocul oferă momente de plăcere pentru cei mici, însă este plictisitor pentru toate celelalte nivele de vârstă, din cauza gradului prea simplu de dificultate. În plus, acestui joc comic îi lipsește și cea mai mică pată de realism. Cel mari, așadar, mai bine pun mâna pe **Tony Hawk's Pro Skater 2**.

54



# Pro Train

**BINE FĂCUT** Exceptând texturile destul de dure, Köln lasă o impresie de-a dreptul originală.

## Köln - Frankfurt. Vă sunt indiferente aceste denumiri de localități?

**D**acă nu, atunci cu siguranță, faceți parte din clasa fanilor de simulatoare de tren și vă aflați deja în posesia lui **Train Simulator** produs de cei de la Microsoft. Aflați că pentru acesta a apărut acum prima suplimentare comercială, care aduce la viață două dintre cele mai cunoscute trasee din Germania: traseele complete Köln - Bonn - Koblenz - Mainz - Frankfurt, cât și Köln - Bonn - Linz - Neuwied - Wiesbaden - Frankfurt. Nu lipsesc peisajele bine cunoscute, care reprezintă, în imagini pline de detaliu Rheintal, Loreley și Eck, intersectarea dintre Rhein și Mosel, cât și marile orașe Köln, Koblenz, Bonn și Frankfurt. Se călătorește cu cele două trenuri noi ICE 3 și E103.

Din punct de vedere grafic, Pro Train îi corespunde lui **Train Simulator**. Cu toate acestea, față de programul original, peisajele au ieșit mult mai detaliate, grație multitudinii de clădiri. Totodată au crescut și cerințele de

hardware (în cazul în care nu doriți să renunțați la traficul din sens opus și la rafinamentul grafic). Sub un Gigahertz nu merită să te chinui cu el.

### PUNCTAJ PRO TRAIN

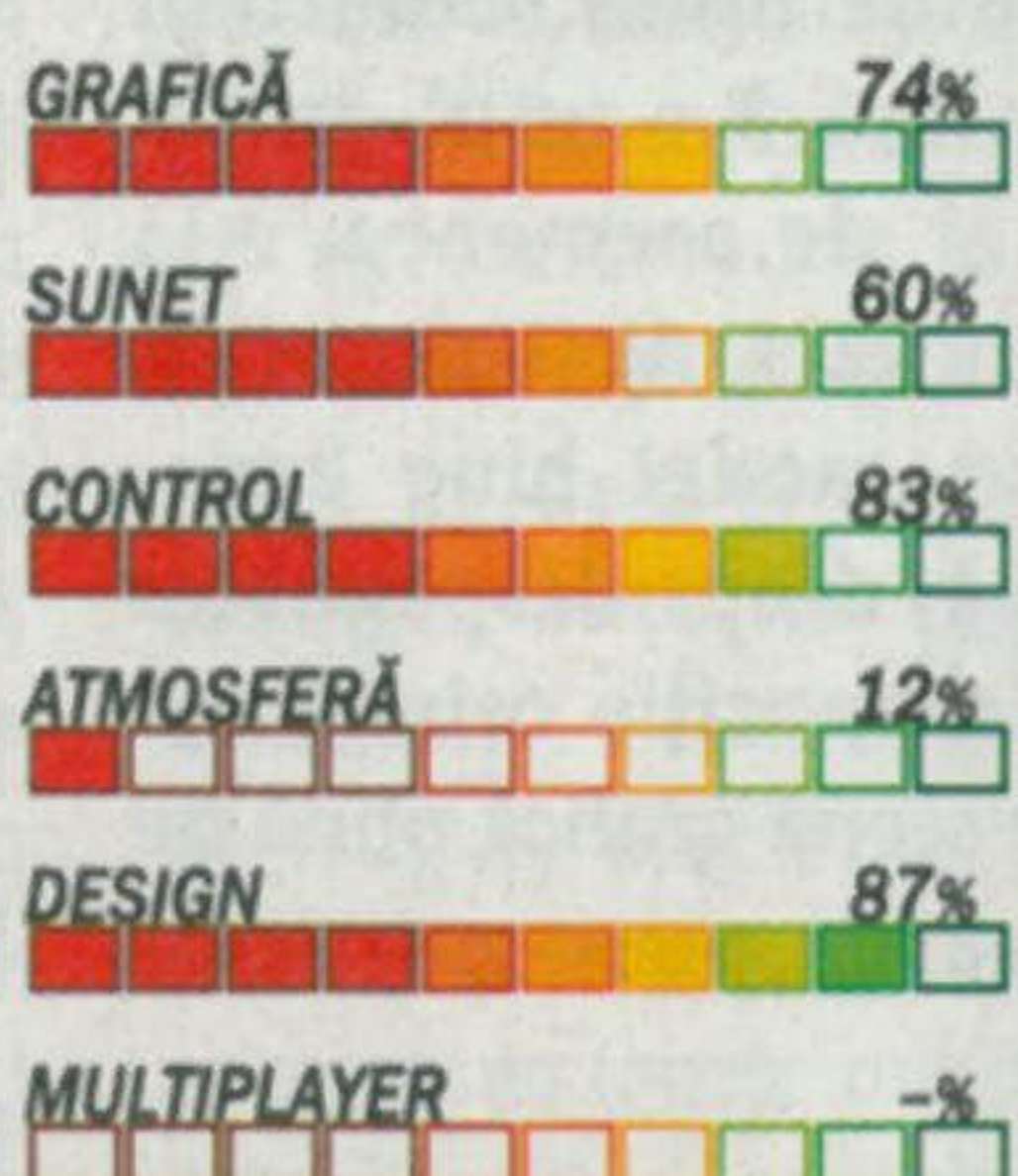
**PRODUCĂTOR** Schlemmer-m.  
**DISTRIBUITOR** NBG Multim.

**PREȚ** cca. 28,5 USD  
**TERMEN** a apărut

**NECESAR** CPU 500 MHz  
128 MB RAM  
HDD: 850 MB  
**RECOMANDAT** CPU 1.700 MHz  
512 MB RAM  
HDD: 850 MB

**SUPORT** Direct3D

**MULTIPLAYER** Single-PC 1  
Internet -  
1 jucător / pachet



69

# Comic Kicker Europa

Europa își încercă norocul cu un **simulator fotbalistic** plin de umor.

**C**am ce-i mai lipsește calculatorului nostru în afara gunoiului de date pe care trebuie să-l suporte la foc automat: GirlsCamp, alarmă și diverse soiuri de găini care trebuie țintite aiurea, sunt doar câteva exemple înfiorătoare. Însă, toate acestea nu reprezintă nimic în fața lui **Comic Kicker Europe**, care marchează punctul culminant al scalei grotescului. Jocul a fost gândit ca un soi de simulator fotbalistic, cu o grafică primitivă, care oferă un feature senzațional: fiecare echipă europeană își are însemnul ei. La britanici, semnul sunt pepenii, pe când olandezii poartă pe cap câte un ghiveci cu flori iar portughezii își au capul înfășurat în niște cârpe caraghioase. Fotbaliștii germani poartă pălării tiroleze. Totul e clar, căci acestea chiar sunt nemțești, la fel ca și superbowl. Grafica, sunele, AI-ul, cât și controlul sunt atât de constipate, încât devin imposibil de descris. Acțiunile controlabile sunt doar șutul la poartă și mișcarea portarilor cu ajutorul tastelor. Chiar și factorul de trash lipsește. Jocul, asemenea prețului său de 6,6 USD e doar o glumă de prost gust.



GOOOOOLLLLL!!! 6:0 împotriva olandezilor care drept semn de recunoaștere al naționalității poartă pe cap ghivece cu flori.

TEAMS	GRUPPENSPIEL	FINALE
RUMANIEN	3	
GROSBRIITANNIEN	3	
PORTUGAL	3	
DEUTSCHLAND	9	
TURKO	6	
ITALIEN	0	
SCHWEDEN	6	
BELOGEN	6	
SPANIEN	3	
ANGLOSVEN	9	
CAMPIONAT Datorită caraghiosului nivel de dificultate câștigați cu ușurință fiecare turneu.		

### PUNCTAJ COMIC KICKER EUROPA

**PRODUCĂTOR** Wihlborg Ent.  
**DISTRIBUITOR** Rondomedia

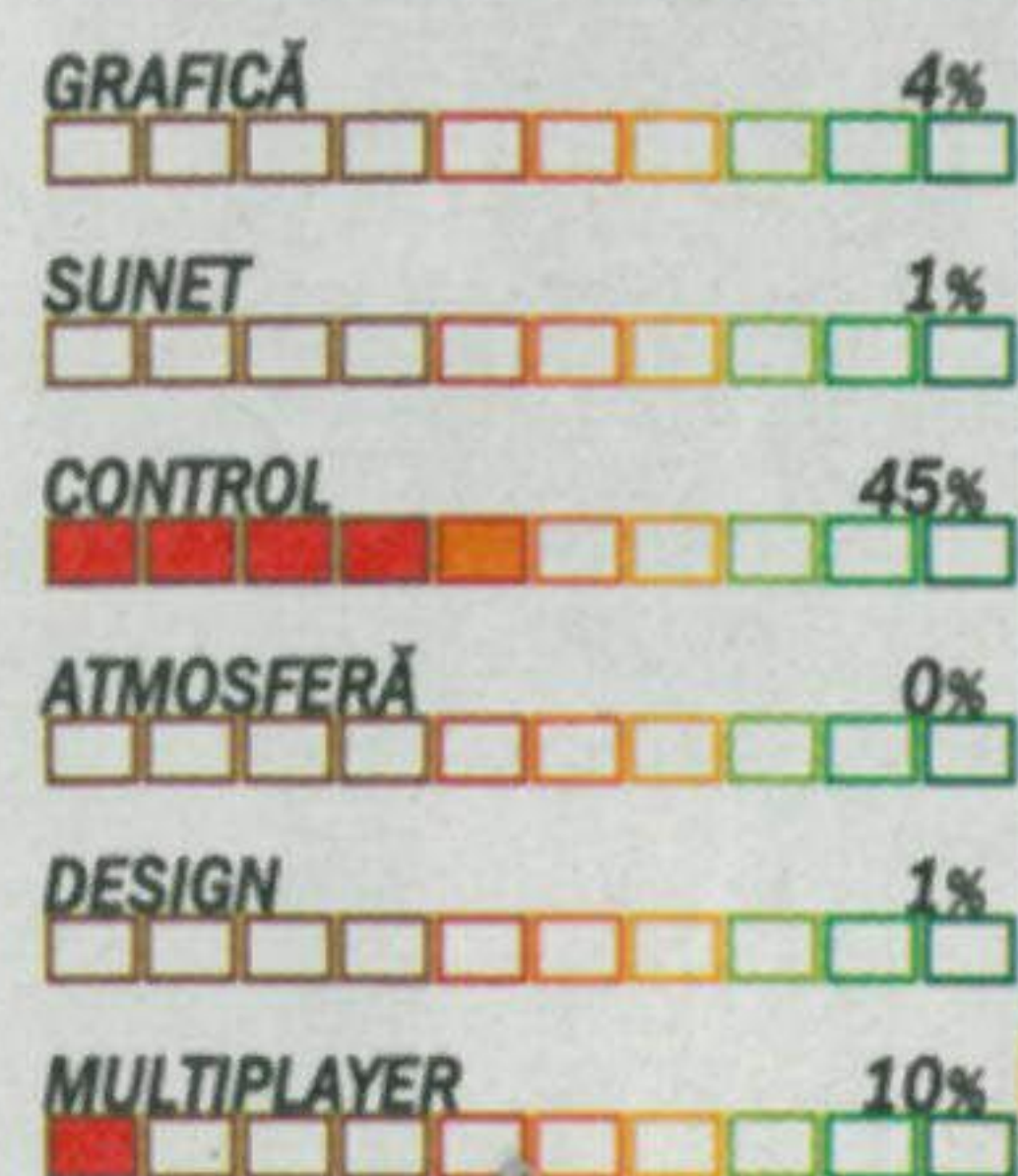
**PREȚ** cca. 12,9 USD  
**TERMEN** a apărut

**NECESAR** CPU 133 MHz  
16 MB RAM  
HDD: 4 MB  
**RECOMANDAT** CPU 266 MHz  
32 MB RAM  
HDD: 4 MB

**SUPORT** OpenGL

Force Feedback

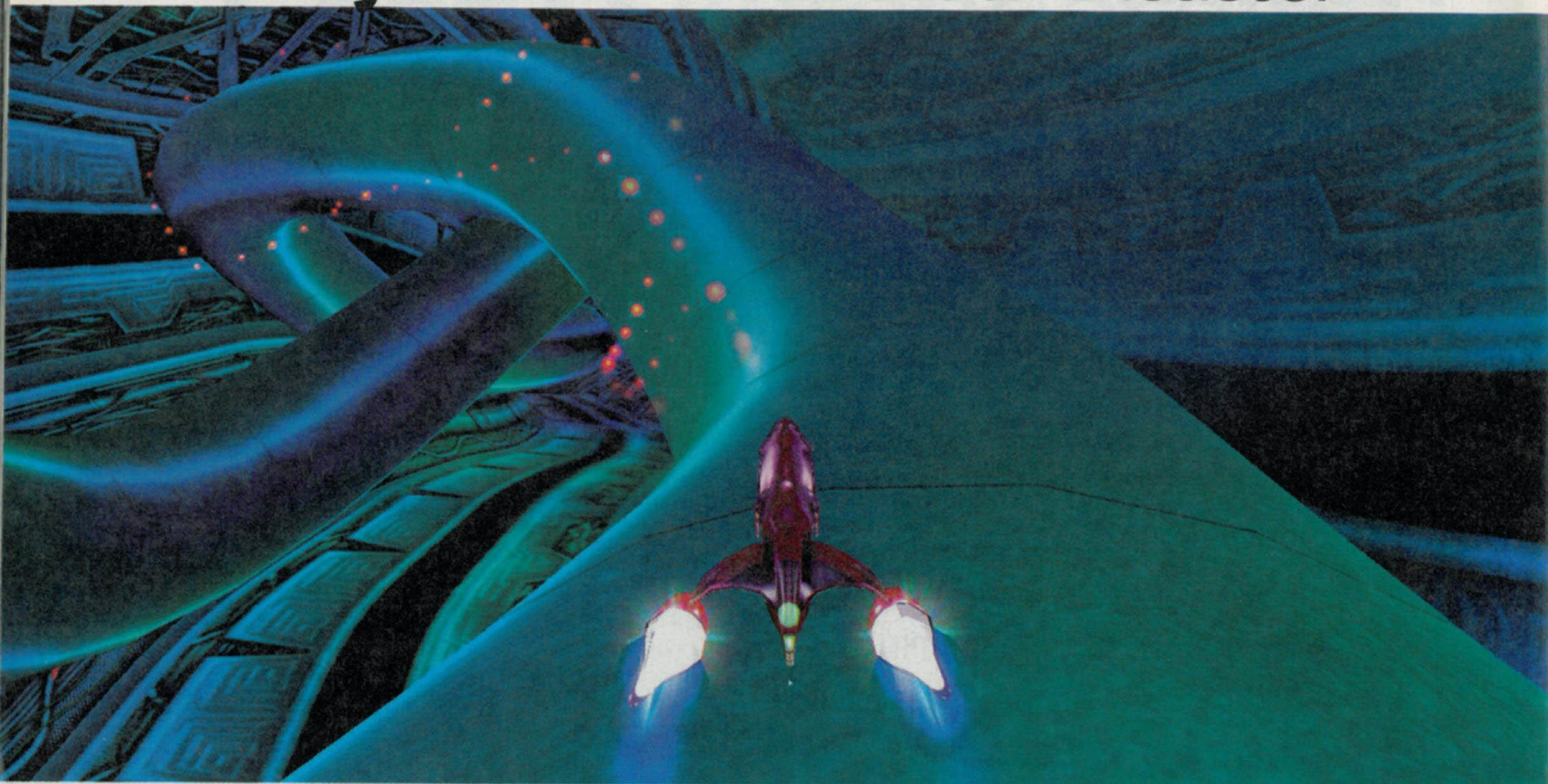
**MULTIPLAYER** Single-PC 4  
Internet -  
4 jucători / pachet



4



# Megarace 3 - Nanotech Disaster



**Extrem de pastelat și transparent,** unul dintre cele mai rapide jocuri de curse trece în runda a treia.

**RENUNȚĂ LA FIZICĂ**

pot rula pe partea exterioară a țevilor.

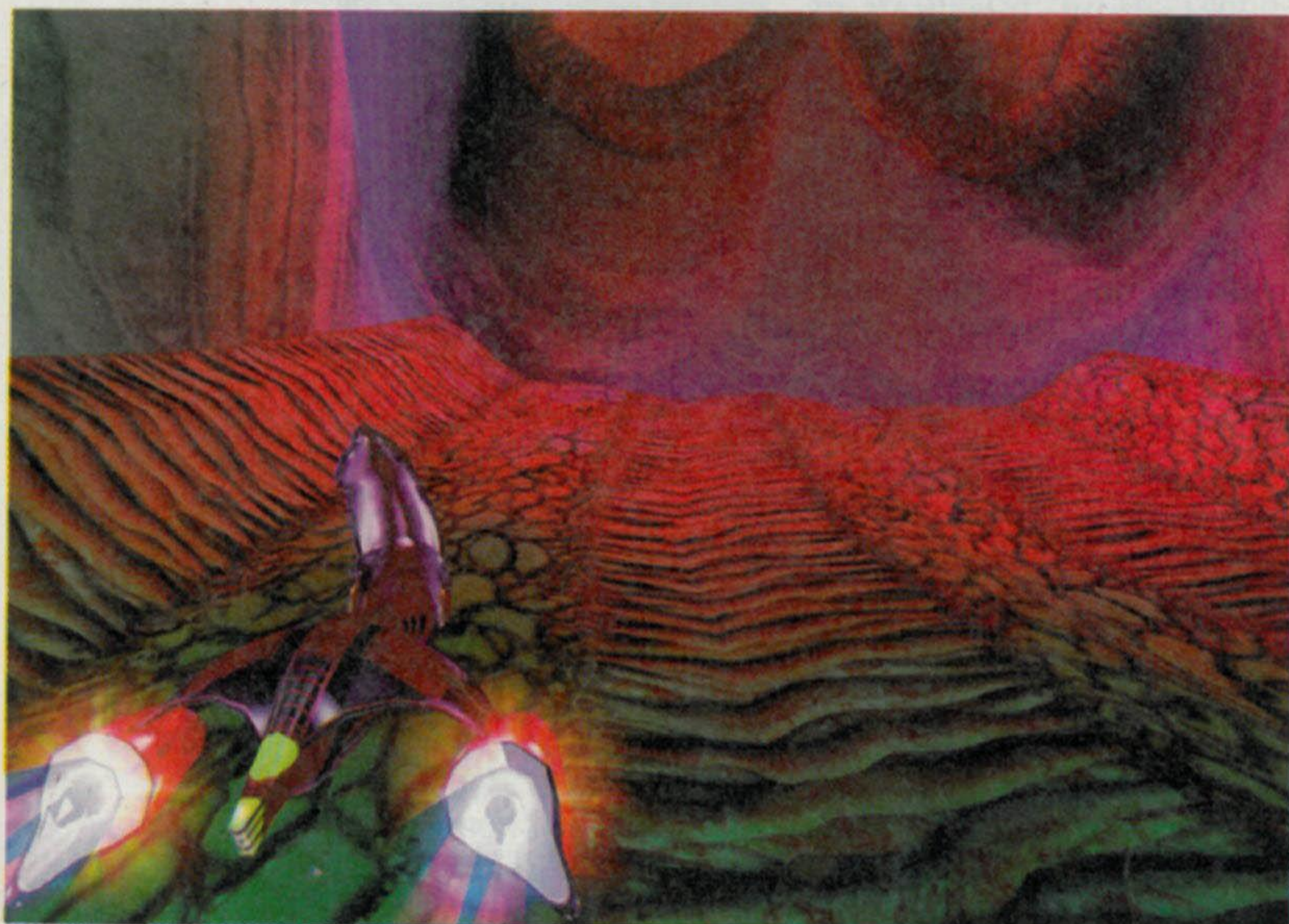
## ORGANIC

Unele curse au loc în interiorul ființelor. Culoarele și texturile te zăpăcesc.

**F**ață de predecesor, nu s-au schimbat prea multe din punctul de vedere al conținutului. Grafica frumoasă a devenit și mai pastelată, și mai bine realizată. În afară de asta, a fost preluat designul celor douăspre-

zeze vehicule. La fel ca și înainte, e vorba de depășirea adversarului pe traseele puse la dispoziție. În paralel, un moderator îl ceartă pe concurent, fără a face pauză, și îi povestește ce trebuie făcut de-a lungul celor 33 de mi-

siuni, adică: trebuie înlăturat un anumit număr de adversari într-o anumită perioadă de timp, trebuie câștigată o anumită cursă sau trebuie, pur și simplu, să supraviețuiești. Cea din urmă misiune e și cea mai dificilă, lucru greu de închipuit. Și acest lucru este argumentat de faptul că adversarii sunt niște piloți excelenți și, pe deasupra, mai sunt și buni tacticieni. La început accelerați puternic dar, după ce ai acumulat destulă energie, vă așezați comod în scaun și vă demonstrați măiestria de țințăș. Controlul în Megarace 3 e unul de tip consolă și, de asemenea, e la fel de inexact. Veți căuta în zadar un model bine construit, însă, drept despăgubire aveți la dispoziție o întreagă flotă și o scenă grafică plină de efecte, cât și piese muzicale plăcute.



## PUNCTAJ MEGARACE 3

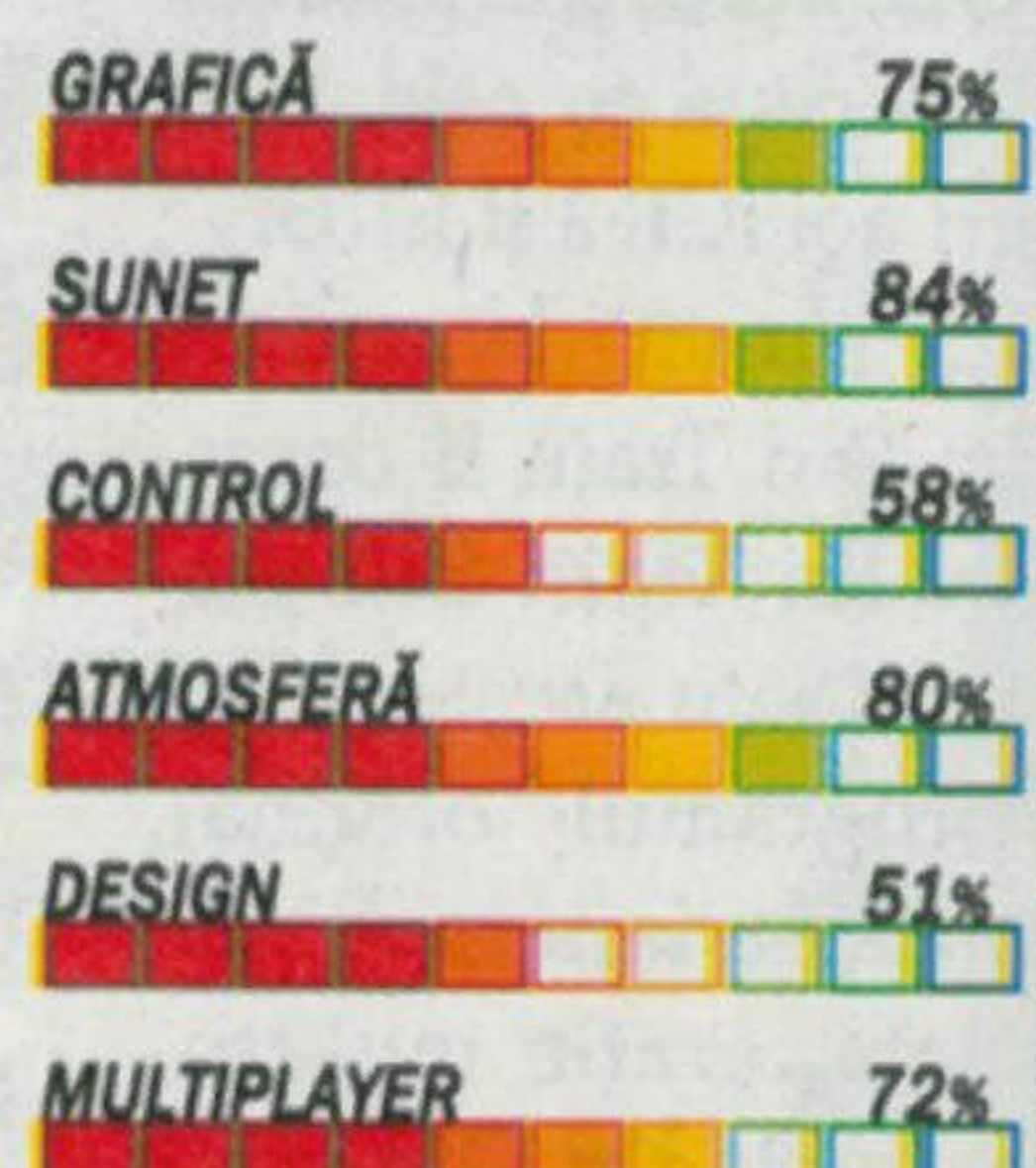
**PRODUCĂTOR** Cryo Int. **DISTRIBUITOR** Modern Games

**PREȚ** cca. 34,4 USD **TERMEN** a apărut

**NECESAR** CPU 400 MHz  
64 MB RAM  
HDD: 20 MB **RECOMANDAT** CPU 850 MHz  
128 MB RAM  
HDD: 447 MB

**SUPORT** OpenGL **Force Feedback**

**MULTIPLAYER** Single-PC 1 Rețea 4  
Internet 4  
1 jucător / pachet



69





# Insane

**KING OF THE HILL** În zona de destruction trebuie să cuceriți și să apărați teritorii. Pentru fiecare crash apar puncte bonus.



**C**u *Insane* vă dovediți calitățile de șofer pe cele mai dificile terenuri. De la Jeep până la camioane grele, vă stau la dispoziție toate autovehiculele care sunt cunoscute din transmisiunile TV, de la raliuri, precum Paris - Dakar. Jocul simulează cinci ligi de curse, în țări ca Nigeria, Irlanda sau Australia. Pentru a încheia cu succes o ligă, trebuie să adunați puncte în testele

individuale. Când reușiți să acumulați punctele necesare, treceți în liga următoare, unde vă așteaptă alte trasee și alte autovehicule. Pe câmp deschis, cerințele sunt mari: cursele, de la un checkpoint la celălalt, organizează tradiționalul motorsport. Din fericire, *Insane* renunță la străzi cu vizibilitate și, în locul acestora, găsim săgeți care ne indică drumul spre poarta următoare. Discipline pre-

Portofelul se ușurează un pic: unul dintre cele mai autentice jocuri offroad se întoarce.

cum Capture the Flag sau Destruction Zone amintesc mai degrabă de jocurile de acțiune: aici e de cucerit un steag pe care, apoi, trebuie să-l aperi, sau anumite teritorii unde trebuie adunate puncte. Avem deosebită plăcere de a-i scoate din cursă pe ceilalți concurenți cu ajutorul câtorva manevre "sub centură".

## PUNCTAJ CLASSICS INSANE

**PRODUCĂTOR** Invictus **DISTRIBUTOR** Codemasters

**PREȚ** cca. 17,3 USD **TERMEN** a apărut

**NECESAR** CPU 233 MHz  
64 MB RAM  
HDD: 100 MB **RECOMANDAT** CPU 550 MHz  
128 MB RAM  
HDD: 250 MB

**SUPORT** OpenGL **Force Feedback**

**MULTIPLAYER** Single-PC 1 Rețea 8  
Internet 8  
8 jucători/ pachet

**GRAFICĂ** 39%

**SUNET** 60%

**CONTROL** 58%

**ATMOSFERĂ** 81%

**DESIGN** 60%

**MULTIPLAYER** 72%

**73**

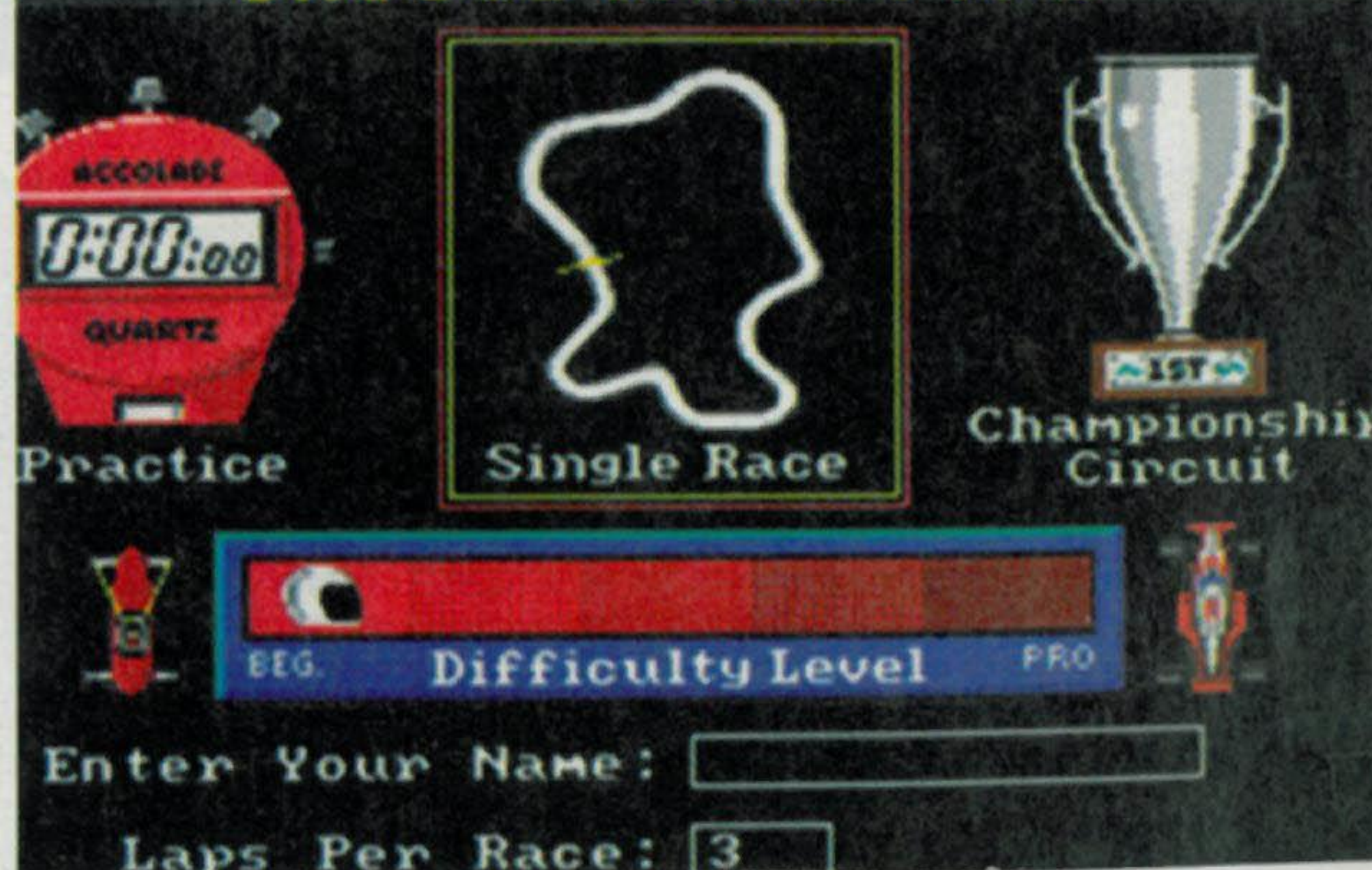
## Remember

**↑** n 1991 am jucat primul simulator auto, un joc de *Formula 1* produs de firma ACCOLADE în 1988 - pe acea vreme jocul era super. Aveai trei bolizi la alegere, un nivel de dificultate, posibilitatea de a schimba manual sau automatic vitezele. Era de preferat să schimbăm vitezele, pentru că altfel ardeam motorul. Traseele sunt exact ca și cele din ziua de azi, fiind prezentate cu vedere de sus. În timpul unei curse lungi era necesar să treci pe la boxe și să schimbi cauciucurile uzate cu altele noi. Jocul îți dădea senzația de concurs, de care aveai nevoie în lipsa unei grafici accelerate! Tot în același timp apare un simulator foarte asemănător cu cel de motociclete, produs de aceeași firmă. Jocul se baza pe

o grafică identică, meniul asemănător, traseele fiind din lumea motociclismului. Prin '92-'93 debutează jocul *Stuns*, în care puteai singur să-ți construiești singur traseul, să definești punctul de pornire, și finisul. Traseele erau compuse din trambuline, poduri întrerupte și șosele de gheață, astfel traseul devenind foarte dificil de parcurs. Poți să concurezi contra timp sau împotriva unei singure mașini pilotate de calculator. Grafica era impresionantă, deja jocul demonstra că se pot face pași mari în dezvoltarea simulatoarelor auto. În cazul unui accident, automobilul se distrugea efectiv și nu mai puteai continua cursa. *Stuns* se apropia foarte mult de realitate! Nu vă e dor să-l reluați?



## CHOOSE GAME TYPE



### COCKPITUL

era foarte realist, oglinzile arată situația reală din joc ca să poți lua o decizie rapidă împotriva adversarilor care vor să te depășească. Schimbătorul este vizibil la fiecare schimbare de viteză!

**MENIUL** foarte bine definit și ușor de folosit.



**SHADOW FORCE:  
RAZOR UNIT**

**F**un Labs lovește din nou! **Shadow Force: Razor Unit** va plasa jucătorul în cadrul Air Force Special Operations Group. Demo-ul oferă o misiune pentru singleplayer și două pentru multiplayer, 10 arme la alegere, între care un aruncător de grenade, celebrele M4 și H&K MP5.

**CERINȚE SISTEM**

Necesar: P II 333 MHz, 128 MB RAM  
Suport 3D: Direct3D

**DISCIPLES 2:  
DARK PROPHECY**

**J**ocul este o clonă reușită de **Heroes of Might & Magic**. Principiul de joc este același: vă angajați cavaleri mercenari, pe care apoi îi dotați cu anumite unități de luptă. Creaturile pe care le trimiteți în luptă sunt antrenate în castelele pe care le aveți în posesie. Pe hartă se găsesc și locuri din care se pot exploata anumite resurse, sau de la care primiți o sumă de bani în fiecare tură. Acest TBS diferă de modelul copiat prin lumea fantastică în care se petrec evenimentele și prin atmosferă. Atmosfera din joc este mai mult sumbră decât atrăgătoare. Realizarea grafică este convingătoare, producătorii având o deosebită grijă pentru detalii.

**CERINȚE SISTEM**

Necesar: P II 233 MHz, 32 MB RAM  
Suport 3D: Direct 3D

**JOKEXPLORER**

**S**mile!!! You're on jokExplorer!!! People First Software a creat un program... de tot râsul! Cu multă trudă și pasiune au făcut din jokExplorer cel mai rapid și eficient browser de bancuri pe Internet. JokExplorerul poate fi comparat cu o mașină de curse: merge repede, consumă puțin și te face campion în veselie!!! Mai trage după el și o bază de date de peste 6000 de bancuri în română și alte 3000 în engleză. Timp să ai doar și te prăpădești de râs în toate limbile!!! Modești, băieții spun că jokExplorerul poate multe. Adevărul este că jokExplorer poate mult mai mult decât spunem noi toți la un loc. Voi ce credeți?

**DEMOS**

Mech Warrior 4  
Capitalism 2  
Disciples 2  
Knights Of The Cross  
Megarace 3  
Tetris Worlds  
Wiggles  
War Lords Battlecry2  
Shadow Force

**HARDWARE**

Ati Radeon  
Ati Radeon 8500  
Hercules Kryo  
Nvidia Detonator 12.41  
Nvidia Detonator 21.83  
Nvidia Detonator 22.80  
Power VR KYRO

**PATCHES**

Ghost Recon  
Return to Castle Wolfenstein  
Baldur's Gate 2  
Battle Realms  
Diablo 2  
Gothic  
IL2  
Project Eden  
Real War  
S.W.I.N.E  
Serious Sam  
SWAT 3  
Wizardry 8

**TOOLS**

4 Disk Clean Gold 3  
Analog XMax Mem  
Cleandisk 4  
Disk State 261  
Free Mem 43  
RAM Idle 9x  
RAM Idle XP  
Unnecessary Files 1

**VIDEOS**

Alcatraz 320x216  
Xcom  
Civilization 3  
MOO 3.11.9  
Splashdown  
Tomb Raider

**SPECIALS**

Return to Castle Wolfenstein SDK  
Counter-Strike Map Pack  
Emperor Map Pack 6  
Red Faction Solomaps  
Wiggles Editor  
Wallpapers



# Cititorii întreabă, PC Games răspunde

## Posterul cel de toate numerele

Halo PC Games,

Vă scriu pentru prima oară, așa că o să vă felicit pentru toate aceste minunate numere ale revistei cu care mi-am încălzit sufletul, CD-ROM-ul și mi-am uscat buzunarul (se știe că alocația e foarte consistentă). Nu cred că mai are rost să vă spun că U R ZĂ BEST ș.a.m.d., căci se știe. Îmi aduc aminte că ne-ați

promis o dată postere la fiecare număr, însă n-a fost să fie. Sătul de tot ce se găsește pe piață, vă rog să mai imprimați un calendar, însă pe 2002; o prefer pe Lara Croft, însă nu obligatoriu.

Taloanele de concurs/abonament/etc. ar trebui să le puneți separat, deoarece nimănui nu cred că-i plac golurile în pagini. Dacă tot a scăzut numărul de pagini, dacă nu adăugați ceva care să compenseze (cadouri, postere, etc.), măcar reduceți prețul. Cred că ar fi bine dacă atenția voastră s-ar abate și asupra unui subiect cum ar fi publicarea măcar pe CD a unor anunțuri. Cu această ultima frază îmi iau rămas bun cu celebra "We will bury them"!

Halo Toni,

Îți mulțumim pentru fierbințile aprecieri.

Dinspre partea buzunarului însă, să ne ierți: facem tot posibilul să păstrăm prețul revistei în limitele rezonabilului. Nu am uitat de posterele promise și vă asigurăm pe toți cei care ați completat acele chestionare că le veți primi, exact cu subiectul dorit de voi. Pentru calendar este deja cam târziu, mâine-poimâine suntem în martie. Ideea cu taloanele nu este rea și este de înțeles că nimeni nu vrea să decupeze din revistă, însă nu trebuie să uiți că trimiterea unui chestionar sau chiar scrisori prin poșta clasică este încă practică de foarte

## DESPRE DUMNEAVOASTRĂ

Răspundeți la întrebări și expediați talonul până la 5 martie.

### CHESTIONAR PC Games 2/2002

1. Cum considerați acest număr al revistei PC Games?

- ☐ Excelent ☐ Suficient ☐ Foarte bun ☐ Medlocru  
☐ Bun ☐ Insuficient

2. Care articol(e) din acest număr v-a plăcut mai mult?

3. Care articol(e) din acest număr v-a displicut mai mult?

4. Ce sugestii aveți?

5. Ce articole (rubrici) din revistă considerați că pot fi incluse pe CD-ROM?

6. Cărui games-designer ați dori să-l luați interviu?

7. Aș dori ca următoarele informații să fie adăugate testelor și avanpremierelor:

8. Ce teme ați prefera să întâlniți mai des în PC Games?

#### HARDWARE

9. Ce calculator folosiți? (specificați marca, modelul, procesorul și viteza în Mhz)

Numele: \_\_\_\_\_ Prenumele: \_\_\_\_\_

Adresa: Localitatea \_\_\_\_\_ Jud. \_\_\_\_\_

Str. \_\_\_\_\_ Nr. \_\_\_\_\_ Bl. \_\_\_\_\_ Ap. \_\_\_\_\_

Cod poștal: \_\_\_\_\_

Telefon/Mobil: \_\_\_\_\_

Data/luna/anul nașterii: \_\_\_\_\_

Specificați numărul membrilor familiei: \_\_\_\_\_

#### Studii:

- ☐ școală generală  
☐ școală profesională  
☐ liceu  
☐ postliceal  
☐ colegiu  
☐ facultate

#### Venitul lunar al familiei:

- ☐ până la 2mil. lei  
☐ 2-3 mil. lei  
☐ 3-4 mil. lei  
☐ 4-5 mil. lei  
☐ 5-6 mil. lei  
☐ peste 6 mil. lei

10. Mă interesează următoarele componente:

#### CD

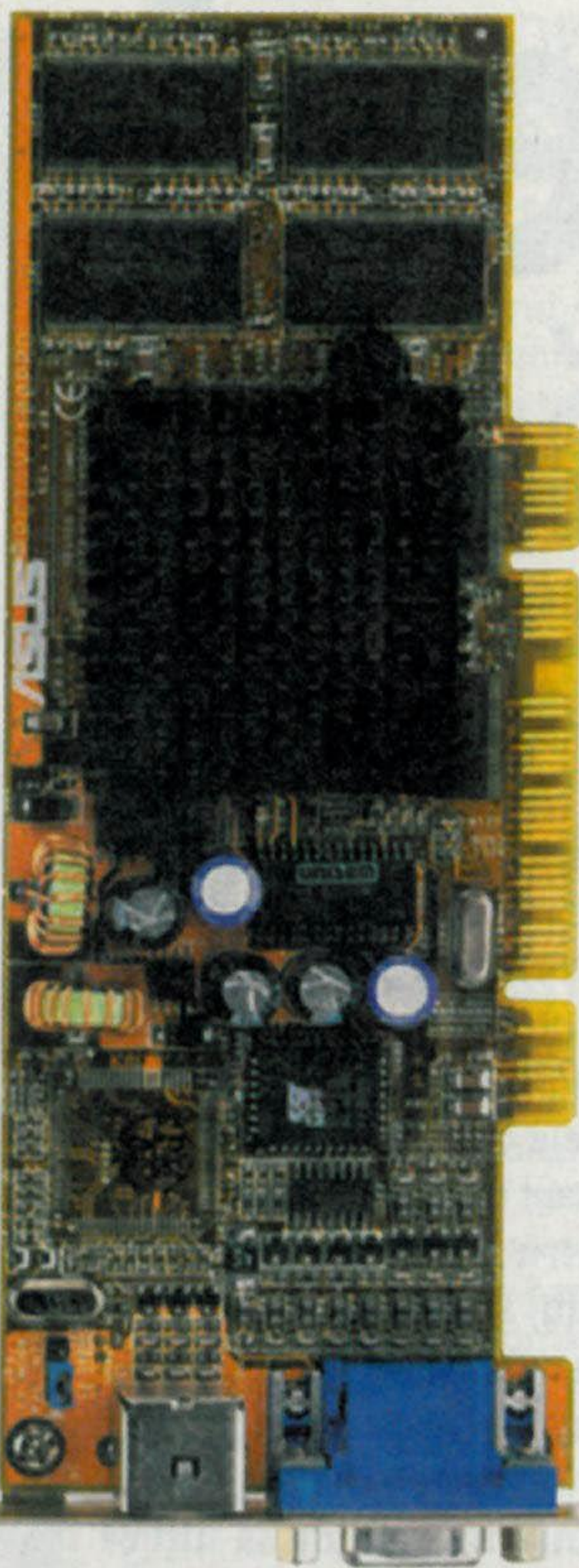
11. Care demo v-a plăcut în mod deosebit?

12. Care reportaj video v-a plăcut în mod deosebit?

#### YOUR #1

13. Jocul dumneavoastră preferat (un singur răspuns):





multă lume. Asta nu ne împiedică însă să includem pe CD-ROM - începând chiar cu acest număr - acel talon din revistă și să deschidem și o rubrică de anunțuri. Îi invităm cu această ocazie pe toți cei care vor să facă anunțuri de vânzări sau cumpărări în domeniul jocurilor să ne trimită textele. O vor putea face însă până în data de 5 a fiecărei luni.

## Come on, baby, drive my card!

Dear PC Games!

Am și eu o nedumerire în legătură cu driver-ele! Ea constă în următoarele: am instalat winXP și am mai instalat driver-ele 23.11, iar în joc (FIFA2002) mergea cu mult mai puține FPS-uri decât fără driver-e. Cu 5100 (de puncte în 3DMark2000) merge bine, iar cu 5600 merge sacadat, de ce? Aș vrea să vă mai întreb dacă driver-ele de pe CD-ul revistei dvs. îmi vor face aceleași probleme? Când am instalat driver-ele

23.11 nu am avut ce să-i mai fac plăcii ca să-și revină, și am instalat Windows-ul din nou. Driver-ele 27.00 sau 27.10 sunt bune?

Vă mulțumesc!

P.S. Vreau să cumpăr o placă de bază cu Socket 478 (pentru P4 la 1500 MHz), cu memorie DDRAM și m-am gândit la: MSI Socket 478, 845 Ultra-AR, Intel845B, FSB400, DDRAM, ATX, UDMA133, RAID IDE, ce părere aveți?

Dar MSI Socket 478, 850PRO5, Intel850, FSB400, RDRAM, ATX, UDMA100, audio? Care e cea mai bună alegere?

Ar fi preferabil să instalezi driver-ele 27.10, sunt mai bune. Driver-ele 23.11 de la nVIDIA nu sunt compatibile 100% cu placa ta video, au ceva erori, de aceea îți rula sacadat. În privința scorului din 3DMark 2000 e ceva relativ ca driver-e noi să dea un rezultat mai bun. Diferența de viteză e puțin sesizabilă. MSI produce plăci de bază bune dar, dacă vrei ceva

### FLASH

14. Se găsește PC Games la chioșcul dvs. preferat?

- ☐ Da.  
☐ Da, dar sunt puține exemplare.  
☐ Vănzătorul ar vrea să primească \_\_\_\_\_ exemplare.  
☐ Nu.

15. Cât sunteți dispus să plătiți pentru un joc de top original al cărui conținut nu depășește dimensiunea de stocare a unui CD-ROM?

- ☐ 200.000-300.000 lei ☐ 300.000-400.000 lei ☐ 400.000-500.000 lei  
☐ peste 500.000 lei

16. Pentru topul PC Games propuneți următoarele jocuri:

1. ....
2. ....
3. ....
4. ....
5. ....

17. Emisiunea TV preferată

.....

18. Ce posturi de radio ascultați mai des?

1. ....
2. ....
3. ....

19. Ce reviste citiți cel mai des în afară de PC Games?

1. ....
2. ....
3. ....

20. Ce cotidiane citiți cel mai des?

- ☐ Adevărul ☐ Libertatea ☐ România Liberă ☐ Gazeta Sporturilor ☐ Cronica Română ☐ ProSport  
☐ Curentul ☐ Transilvania Jurnal ☐ Ziua ☐ Cotidianul ☐ Jurnalul Național ☐ Azi ☐ Evenimentul Zilei

21. Aș dori să primesc informații pentru domeniul

- ☐ calculatoare ☐ multimedia ☐ jocuri PC ☐ console Play Station ☐ jocuri Play Station ☐ Internet

22. Cum ați aflat despre revista PC Games?

- ☐ radio ☐ TV ☐ presă ☐ chioșc ☐ afiș ☐ prieteni ☐ altele

23. Unde vă petreceți timpul liber?

- ☐ discotecă ☐ săli de jocuri ☐ cinematograf, teatru ☐ Internet cafe ☐ baruri, restaurante ☐ altele

24. Având în vedere profesia sau viitoarea dvs. profesie, semnați mai jos softurile pe care le apreciați necesare?

.....

25. Pasiunea mea este

.....

26. Formația muzicală preferată/cântărețul preferat

.....

### TALON DE ABONAMENT

☐ 3 luni - 230.000 lei ☐ 6 luni - 450.000 lei ☐ 12 luni - 810.000 lei

Decupați talonul din revistă și trimiteți-l într-un plic pe adresa redacției PC Games România, str. Simion Bărnuțiu nr. 30, bl. PB 9, ap. 3, 3700, Oradea, județul Bihor Sunt de acord ca informațiile din acest talon să fie introduse în baza de date a sc PAM Grup srl.

Baza de date constituie proprietatea nevandabilă a PAM Grup SRL. Semnătura

.....



mai bun îți recomand un Abit. Cea cu chipset Intel845B are UDMA 133, și HDD-ul ar lucra mai repede.

## Atlantis regăsit

Dragă redacție PC Games,

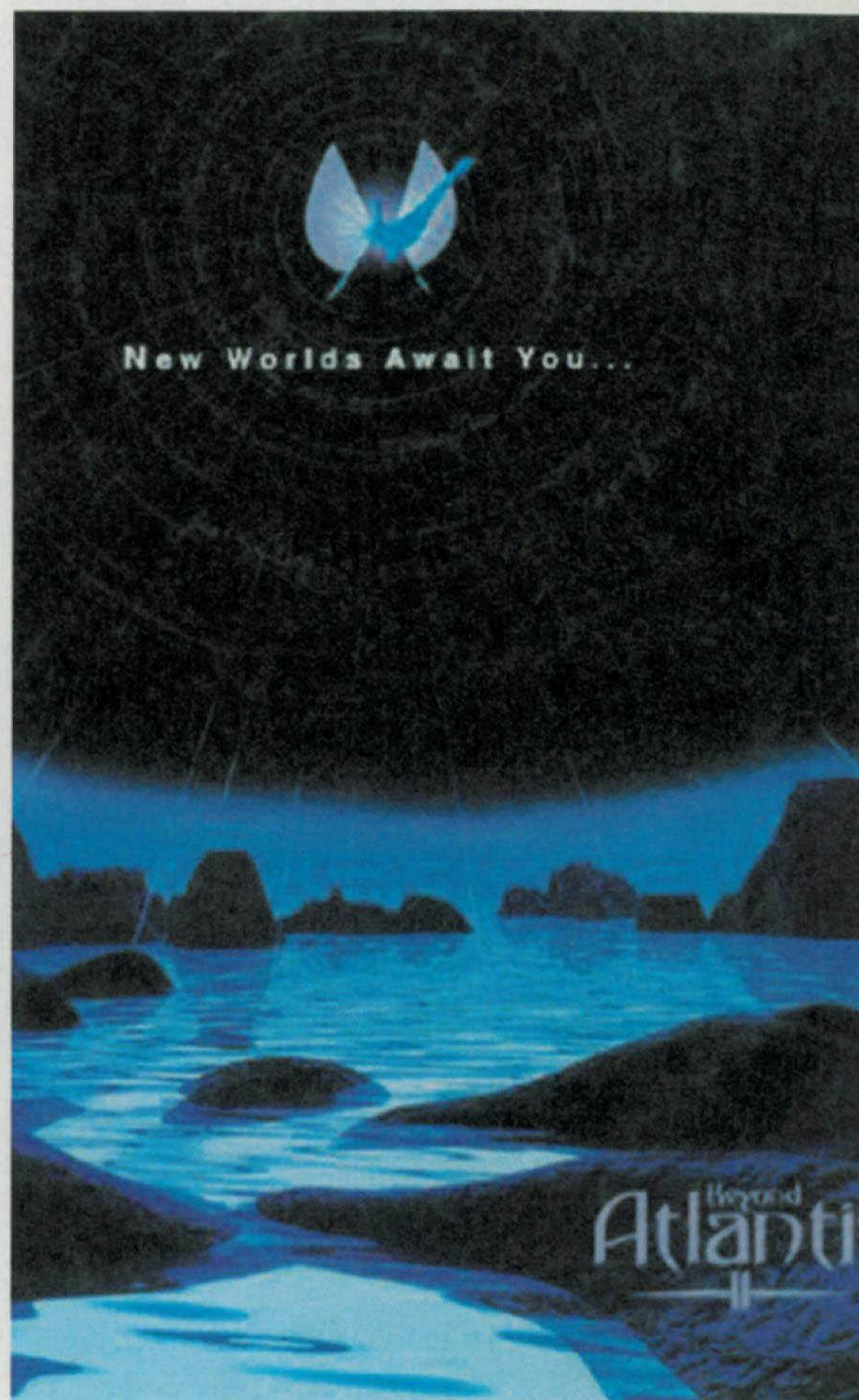
Cu toate că am împlinit 30 ani, aștept de fiecare dată, cu nerăbdare de copil apariția revistei. Ați fost și sunteți lăudați și para lăudați. Fără nici o îndoială meritați din plin și mă alătur acestor opinii. Sunteți buni și acest lucru este greu de contestat. În alte condiții mi-ar fi plăcut să vă dau o mână de ajutor, dar sunteți puțin cam departe de meleagurile prin care băntui eu. V-am scris pentru a vă felicita (haide, haide) și pentru că, evident am o rugămintă. Acea de a mă sfătui unde să cumpăr jocul *Atlantis II* (adresă, număr de telefon, fax etc.) și dacă, după părerea voastră, prin comparație cu jocul amintit, merită cumpărat și *Atlantis III*. Am citit scurta prezentare (probabil meritată) despre *Atlantis III* din penultimul număr PC Games.

Vă mulțumesc anticipat,

Tiberiu

Stimate Tiberiu,

Îți mulțumim pentru ofrandele aduse. Vârsta, din câte știm cu toții, n-a fost niciodată un obstacol în fața unui jucător pasionat. *Atlantis II* poate fi cumpărat de la Monosit, a cărui adresă, număr de telefon, fax etc. le găsești chiar în reclama din revistă. Jocul a fost și este în continuare una dintre cele mai bune ale genului adventure. Realizat în stil clasic, first person, jocul are o atmosferă care te țintuiește în fața monitorului. Ceea ce merită amintit la el sunt enigmaticele reușite, care te incită pe tot parcursul povestirii. Partea a treia a seriei e un joc bun. Dar din păcate producătorii francezi de la Cryo Studios au pierdut ceva pe drum, atmosfera jocului ne mai fiind la fel de captivantă. Totuși pentru cei pasionați de jocurile de aventură, este o piesă de colecție obligatorie. Există însă o alternativă: *Myst III*. Acesta se încadrează în același tipar ca și seria *Atlantis*, doar decorul și tematica diferă. Chiar și puzzle-urile seamănă uneori. Oricum, din punct de vedere grafic ambele jocuri sunt la egalitate. Sper că te-am putut ajuta. Până la numărul următor, să auzim de bine!



### **Câștigătorii campaniei de abonamente PC Games "Te abonezi și câștigi"**

**MARELE PREMIU - Abonament 12 luni - Un calculator P III 1 GHz**

**CRISTIAN BOȘTINĂ din Bacău**

**Abonament 6 luni - Placă video GeFroce 3, 64 DDR**

**SCRECA FLORIN din Turnu-Severin**

**Abonament 3 luni - Volan WingMan Formula GP**

**ROSZKOS JAN din Nădlac, jud. Arad**

**Felicităm fericiții câștigători și așteptăm să ne contacteze la redacție. Câștigătorii celor 90 de abonamente la revista "CD FORUM" vor fi anunțați în numărul 3/2002 al PC Games.**



## IMPRESSUM

În 18 martie apare

## PC Games 3/2002

PAM Grup srl, Redacția PC Games România  
Str. Simlon Bărnăuțu, nr. 30, ap. 3, ORADEA

**CIPRIAN COROIANU**

Stresați de atâtea laude aduse lui Medal of Honor, am hotărât să demarăm operațiunea Shaving Private CipRyan.

**ERDEI JÁCINT**

A fost exaltat până ce i-am explicat că nu poate multiplica bani nici cu CD Writer-ul său nou. Până să înțeleagă a chicotit într-una: Run Teac, run!

**SIMONA POPA**

După ce și-a cumpărat o pereche nouă de pantofi s-a conformat lozincii "Just do it!". Și a tehnoredactat, și a tehnoredactat, și a tehnoredactat...

**BOGDAN GAVRA**

Colegul nostru a făcut o excursie exotică în lumea înjerașilor. De atunci jumătate din corespondența revistei se trimite pe o insulă erotică...

**VASILE GIURGIU**

În ultima vreme are nopți lungi. Fugărește cu disperare, și cu ranga în mână, niște ființe încărcate de electricitate strigând: Înc-o juma' de viață!

**CORNELIU DAN**

După testul shooter-ului Medal of Honor, Corneliu ar putea să rescrie cartea omonimului său Cornelius Ryan, dar cu alt titlu: Un test prea îndepărtat.

**MARIUS TEPELEA**

A făcut o alianță cu troienii, în urma căreia va deschide o serie de ferme cabaline combinate cu fabrici de cherestea.

**DOREL PUCHIANU Jr.**

În urma inventarului făcut a ajuns la concluzia că trebuie să-și supratacteze monitorul.

**DAN PARTELLY**

Luându-se după celebra expresie: «Toate drumurile duc la Roma», și-a luat bocceaua în spinare, și așa a devenit un Badea Cârțan al IT-ului local.

**IONUȚ GHIONEA**

O dată cu apariția ghiocelor domnul Ghionea s-a întors în rândurile noastre. Noroc că a venit primăvara. Sau e deja a doua?

**PC Games România**

Redactor șef  
Ciprian Coroianu

Secretar general de redacție  
Vasile Giurgiu

Redactori  
Erdei Jácint  
Bogdan Gavra  
Marius Tepelea  
Dorel Puchianu Jr.

Tehnoredactare  
Simona Popa

Colaboratori  
Andrei Ritok-Schotsch  
Corneliu Dan  
Ioana Cloștorceanu  
Ionuț Ghionea  
CD-ROM  
Dan Partelly

**Prepress cu echipamente**

CreoScitex:

Complar srl.

Telefon: 01-224.28.06

**Producție:**

Dorin Onica

**Tipar:**

PAM Grup srl - Oradea  
Infopress S.A., Odorhelul Seculesc

**Serviciu abonamente:**

Paul Mork

tel: 059-479661

www.pcgames.ro

**Distribuție:**

sc Enge srl

Tel. 01-2226626

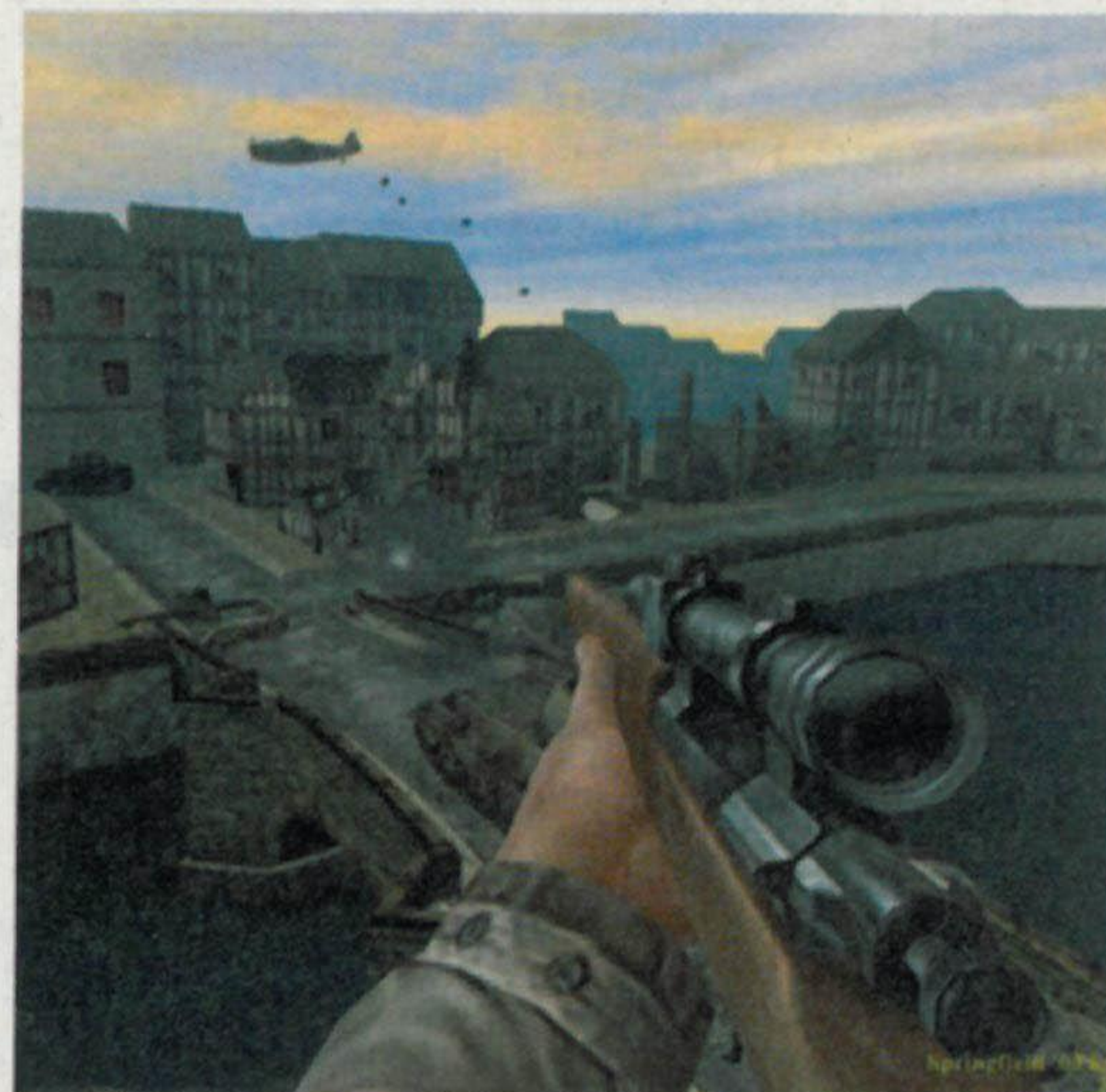
**Adresa redacției:**

PAM Grup srl  
Oradea, str. S. Bărnăuțu 30, Ap. 3  
Tel. 059-479661  
CP. 54 OP. 7 Oradea 3700  
e-mail: pcgames@rdsor.ro  
pamgrup@rdsor.ro

ISSN: 1454-9964

Editor: PAM Grup srl

## Medal of Honor



La filmul "Saving Private Ryan" al lui Steven Spielberg am fost doar spectatori - în Medal of Honor ne aflăm în mijlocul acțiunii: ego-shooterul de la Dreamworks Interactive, axat în mod voit pe realism, te trimite pe câmpurile de bătălie în punctele strategice cruciale ale celui de-al Doilea Război Mondial. Podul de la Remagen, Atacul de la Arzew, Debarcarea din Normandia - toate acestea sunt scene care zdruncină nervii, inspirate din evenimente reale.

În Africa de Nord, Franța, Norvegia și Germania, sabotăm, spionăm sau tragem până se înroșește țeava Garandului. În 20 misiuni adrenalinice avem de-a face cu arme, uniforme, adversari, blindate, camioane și avioane cu identitate istorică. Pentru lumile 3D realiste, efectele meteo și animațiile personajelor s-a folosit engine-ul Quake 3. Sub efectul soundtrak-ului și culisei sonore s-ar putea să-ți piară auzul și văzul. Palpitant ca și Commandos 2 și cu o grafică la fel de captivantă ca și Return to Castle Wolfenstein: în testul intens al PC Games, Medal of Honor trebuie să dovedească dacă merită într-adevăr acești lauri timpurii.

## C&amp;C: Renegade

Unitățile și clădirile formate din fărâmituri VGA ale lui Command & Conquer sunt un cult. Acum putem admira bazele Nod și din perspectiva 1<sup>st</sup> person și anume din rolul super-eroului Havoc. Testăm primul ego-shooter al lui Westwood. Temeinic. Fără milă.

## Dungeon Siege

Dacă într-un mod surprinzător nu apare cumva Baldur's Gate 3 sau Gothic 2, atunci Dungeon Siege va fi sigur highlight-ul RPG al anului 2002. Noi ne-am bătut prin versiunea aproape finală și îți arătăm screenshot-uri spectaculoase.

## PC Games Germania

Editura  
COMPUTEC MEDIA

Dr.-Mack-Strasse 77, 90762 Fürth PC Games România este o publicație editată de PAM Grup srl. sub licență Computec Media AG 2000. Materialul editorial din PC Games aparține Computec Media AG și PAM Grup srl. Toate drepturile asupra revistei PC Games ediția română

aparțin PAM Grup srl. Nici un material din revistă nu poate fi preluat sau reprodus parțial sau integral decât cu acordul scris al PAM Grup srl.

© 2000 by Computec Media AG. Toate drepturile asupra titlului și logoului aparțin exclusiv Computec Media AG, Fürth/ Germania. Toate drepturile sunt rezervate. Pirateria intelectuală se pedepsește conform legii. Materialele nepublicate nu se înapoiază. Redacția nu răspunde pentru conținutul reclamelor și al anunțurilor publicate în paginile revistei.



# CD FORUM

PROGRAMARE PASCAL

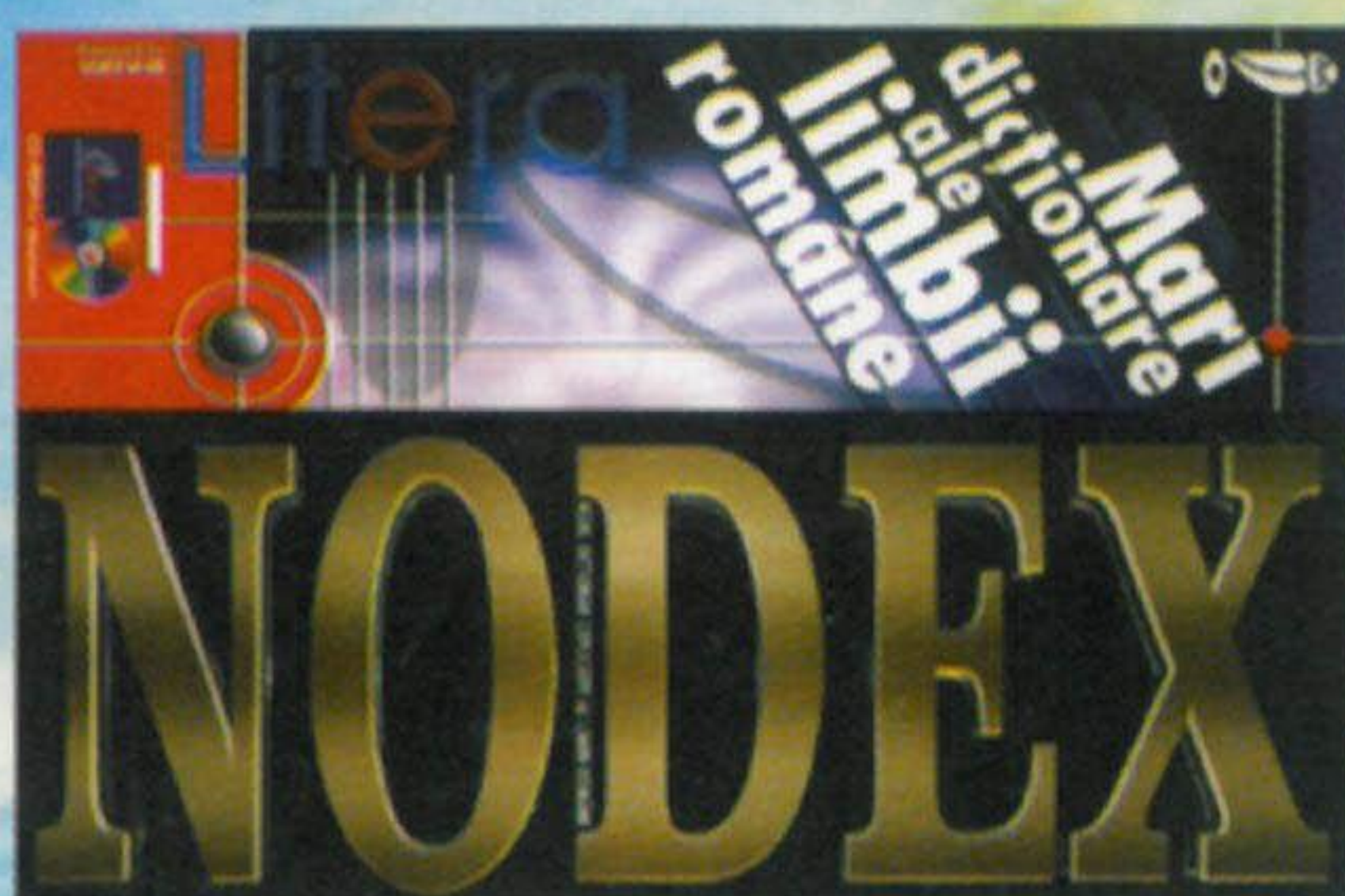
**FULL VERSION**

**DOAR  
49.900 Lei**

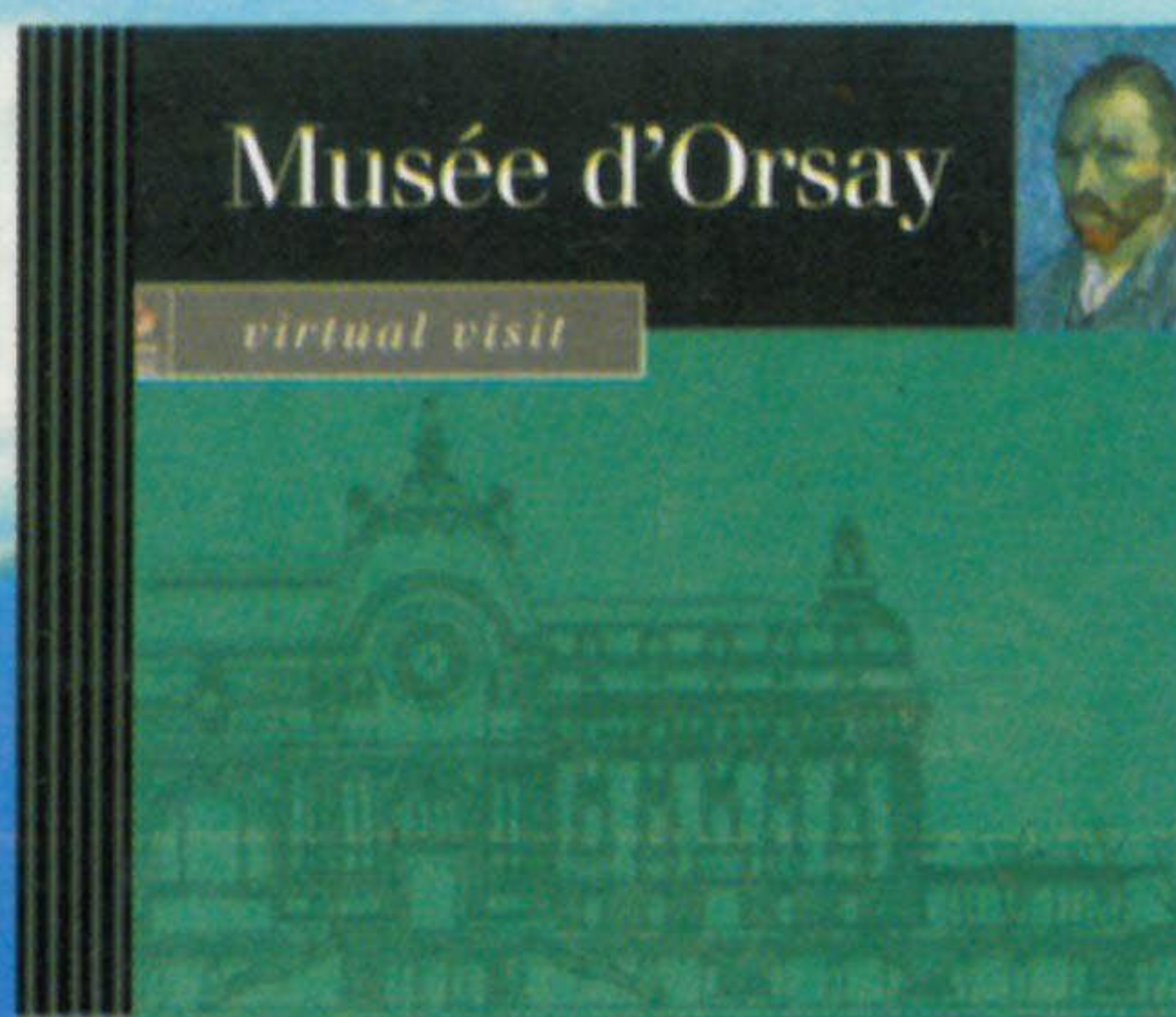
**E-book - Descrierea Moldovei**  
UTILITARE, WALLPAPERS, JOCURI



## SOFTUL LUNII



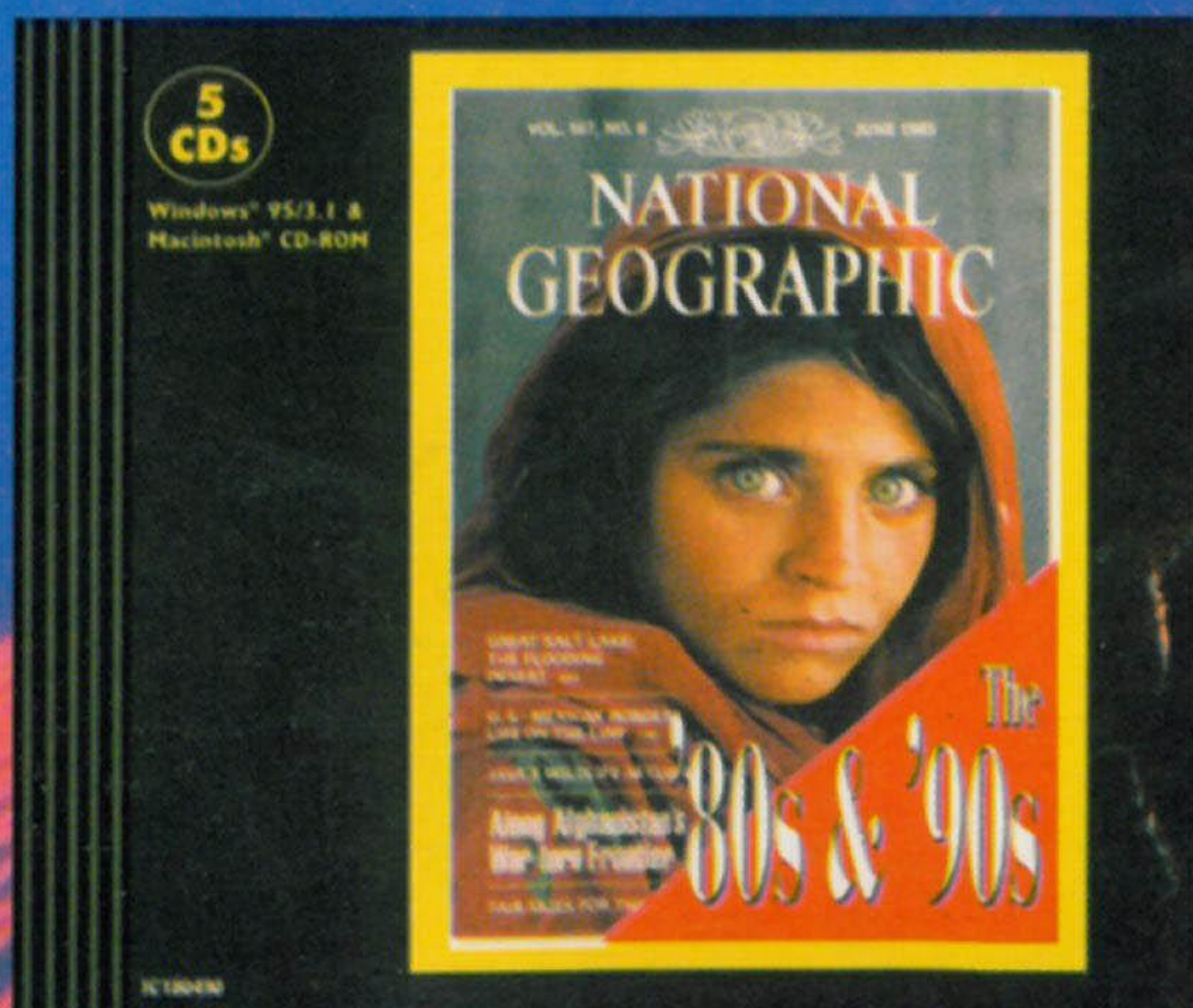
Noul  
dicționar  
explicativ  
al  
limbii  
române



## Musée d'Orsay

MUZEUL VIRTUAL

Exigență obligatorie pentru  
orice ghid de prezentare



Un pachet de 5 CD-uri  
produse sub girul celebrei reviste

## National Geographic



ȚI-AI DORIT ÎNTOTDEAUNA INTERNET DUPĂ CHIPUL ȘI ASEMĂNAREA TA? AI MARE NOROC:  
DE CURÂND, TOATE SERVICIILE INTERNET SUNT ADAPTATE SPECIAL PENTRU TINE. PRIN  
RDS LINK. ANUNȚĂ-ȚI PRIETENII: RDS LINK ESTE UN INTERNET CUM N-AI MAI FOLOSIT PÂNĂ  
ACUM. ESTE UȘOR DE ACCESAT, SE MIȘCĂ REPEDE, ESTE STABIL ȘI SIGUR. POTI ALEGE:

- VREI DOAR CONT DE MAIL? ESTE AL TĂU: MAIL LINK ÎȚI ASIGURĂ 10 MB SPAȚIU PE SERVERUL  
NOSTRU ȘI COSTĂ DOAR 3\$ PE LUNĂ.
- VREI UN PIC MAI MULT DECÂT DOAR EMAIL? EASY LINK (ABONAMENT DE 4\$ PE LUNĂ) ÎȚI DĂ ÎN PLUS  
15 ORE DE NAVIGARE WEB.
- ÎȚI PLACE INTERNETUL NOAPTEA? IA-ȚI NIGHT LINK. INTERNETUL ESTE AL TĂU, CU TRAFIC NELIMITAT,  
DE LA 7 SEARA LA 7 DIMINEAȚA ȘI COSTĂ DOAR 5\$/LUNĂ (CONTUL DE MAIL ESTE INCLUS).
- ÎȚI TREBUIE MAI MULT? ÎȚI TREBUIE TOT INTERNETUL? E AL TĂU: ABONAMENTUL POWER LINK ÎNSEAMNĂ  
TRAFIC NELIMITAT, CONT DE MAIL ȘI SUBDOMENIU PE SITE-UL NOSTRU.

CONEXIUNILE EASY LINK, NIGHT LINK ȘI POWER LINK SUNT DISPONIBILE ȘI SUB FORMĂ  
DE CARTELE DE O LUNĂ. ÎN PLUS, TOATE ABONAMENTELE ȘI CARTELE RDS LINK AU  
ATAȘAT UN CD-ROM GRATUIT DE DIVERTISMENT. ANUNȚĂ-ȚI PRIETENII ȘI NU TE  
GRĂBI: AVEM DESTULE INTERNETURI ȘI, ORICUM, DĂM CÂTE UNUL, SĂ  
AJUNGĂ LA TOȚI.

\*DA, AI CITIT BINE: INTERNETUL ESTE AL TĂU. ACUM ȘI PENTRU  
TOTDEAUNA. DETALII, PE SITE-UL [WWW.RDSLINK.RO](http://WWW.RDSLINK.RO) SAU LA  
PRIETENII TĂI DEJA ABONAȚI LA RDS LINK.

AL CUI ESTE INTERNETUL?

INTERNETUL E AL MEU!

PRIN RDS LINK



**RDS LINK**

SIMȚI DIFERENȚA?

ARAD 057/228201; BUCUREȘTI 01/3010876; BRAȘOV 068/474135; CLUJ 064/438646;  
CONSTANȚA 041/639929; CRAIOVA 051/416579; IAȘI 032/260088; ORADEA 059/447252; PLOIEȘTI 044/196493;  
SIBIU 069/210112; SLATINA 049/439607; TIMIȘOARA 056/200100